

Nº22 - FEBRERO - 1994 - 275 PTAS.
LOS
super
juegos
DEL MES
NBA JAM
Caído del cielo
DRAGON BALL Z III
El duelo final
VIRTUA RACING
La potencia del chip VSP
GROUND ZERO TEXAS
Cine en Mega CD
SONIC NO HAY DOS SIN 3
00022


3
SE
MEGA
TRES VECES
¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepetible!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.
¿Eres rápido de coco?
¡Apúntate 3!
¿El cuerpo te pide acción?
¡Apúntate 3!
¿Te enrolla meterte en líos?
¡Apúntate 3!
SON
Unitros
¡Todo un nú
3



GA
DRIVE
MAS SONIC
Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC
y ... ¡¡ apúntate 3 !!
No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil. Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente rellenado a tu tienda favorita. Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más. ¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!!. Y ahí no acaba la cosa. Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo. Algo único de SEGA, totalmente gratis: Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva, que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!. Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?. Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3. ¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando. ¿Qué otro día podría ser si no?.
úmero uno!.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.
(Sello del Establecimiento)
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA

GRUPO ZETA
Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redactores Jefe: David Amo y Marcos García
Redacción: Juan José Martín
Colaboradores: Antonio Greppi, Javier Iturrioz, Colman López, Bruno Sol, José Luis Sanz, Magdalena González y Vicente González (fotografía)
Edición: José Luis Álvarez y Juan José Esteban
Maquetación: Belén Díez España y Santiago Lorenzo Crespo
Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Marisa Laguna, Lorena Martínez y Joaquín Fanjul
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Promograf.
C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A.
Bailén, 84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92

LOS Sumario Super juegos



El 3 de marzo es el día. En esa fecha saldrá a la venta SONIC 3 para Mega Drive. Este cartucho supera a la anteriores versiones, incluida la reciente entrega para *Mega CD*, e introduce nuevos elementos que lo convierten en un juego sensacional.



Mientras en España disfrutamos de la segunda parte, te adelantamos todas las novedades de DRAGON BALL Z 3. Este juego presenta detalles impresionantes, como la interactividad con los decorados y la posibilidad de contrarrestar las magias rivales.



En Las Vegas, capital estadounidense del juego, se ha celebrado esta feria anual. Más de cien mil persosas contemplaron las últimas novedades lanzadas por las grandes compañías del sector. Si deseas estar informado sobre lo que se avecina, es imprescindible que leas este reportaje. SUPER JUEGOS estuvo presente en esta ineludible cita para que conozcáis con detalle el futuro del videojuego.

UNA LARGA ESPERA

Parece un mes cualquiera pero no es así. Por primera vez en la historia puedes reservar un videojuego antes de que se ponga a la venta por medio de un cupón en nuestra revista. SONIC 3 se merece eso y mucho más. Por eso, con tu petición, te reservas el derecho al regalo de una camiseta, un póster y un adhesivo para compensar la espera. La oferta es válida del 3 al 24 de este mes, exactamente las tres semanas previas a la aparición del juego. Como podrás observar, febrero está presidido, por el número tres. Es el dígito de Sonic, pero también el de Dragon Ball, y el que nos recuerda las impresionantes 3D del Virtua Racing, una de las mejores conversiones de máquina recreativa a consolas. Empieza a ahorrar porque todos son imprescindibles.

y además




STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.




SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.



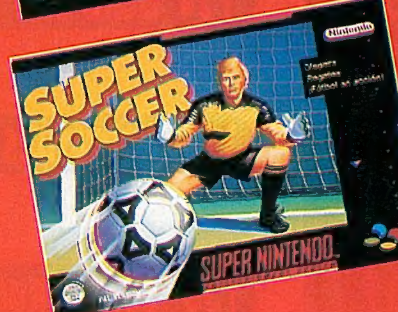



BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.




STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.






SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.





THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde. Para 1 ó 2 jugadores.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.



GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros. Para 1 ó 2 jugadores.

LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.
Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.
Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

SUPER PREVIEWS

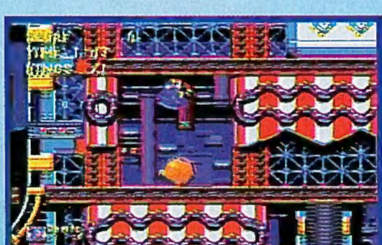
Sonic 3

SEGA (JAPON)

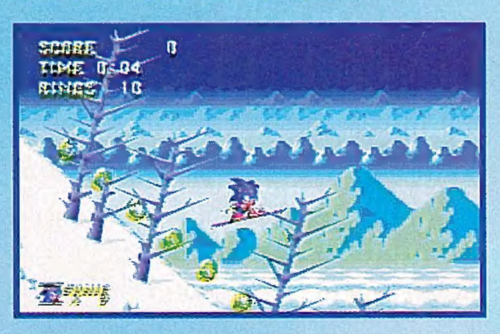
16 MEGAS

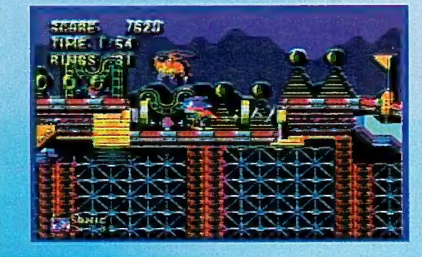






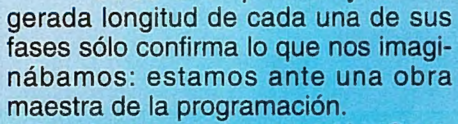






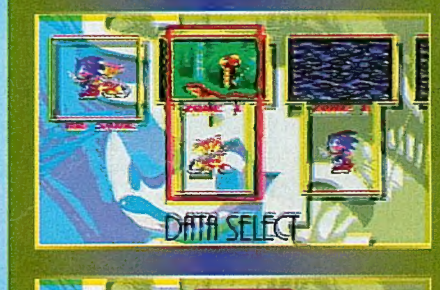
Anotad esta fecha: 3 de marzo. Ese día, el tercero del tercer mes, **Sega** pondrá a la venta las primeras unidades de **SONIC 3**: la aventura más ambiciosa del puercoespín más famoso de todo el mundo. Con 16 megas de potencia y creado bajo la experta mirada de los mejores programadores de la casa japonesa, **SONIC 3** es el más atractivo juego de plataformas jamás ideado para la ***Mega Drive***. Superando con creces tanto sus anteriores aventuras en cartucho como la reciente versión ***Mega CD***, esta entrega es un auténtico regalo para los sentidos. El colorido de sus escenarios, la suavidad de su scroll *parallax* y la exagerada longitud de cada una de sus fases sólo confirma lo que nos imaginábamos: estamos ante una obra maestra de la programación.

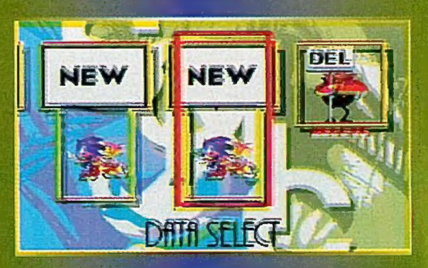
Lejos de caer en la repetición, **Sega** ha añadido innovadores elementos al juego como la aparición de dos fases de bonus totalmente inéditas, nuevos



LA BATERIA

Debido a la gran longitud de las fases y a su extremada dificultad, los programadores de Sega han decidido dotar a esta última entrega de SONIC con una pila gracias a la cual se pueden grabar hasta seis partidas distintas. Todo un detalle.





ANGEL ISLAND










poderes y la incorporación estelar de Knuckles. Este personaje está entregado en cuerpo y alma a la tarea de complicar la existencia a los dos héroes del juego: Sonic y Tails, el zorro de dos colas. Esto no significa, ni mucho menos, que el temido Dr. Robotnik no haga su aparición. El malvado científico vuelve a tener bajo su control las siete gemas del Caos, con las que el famoso puercoespín cambiará su azulado aspecto por el amarillento resplandor de Súper Sonic.

SUPER SONIC



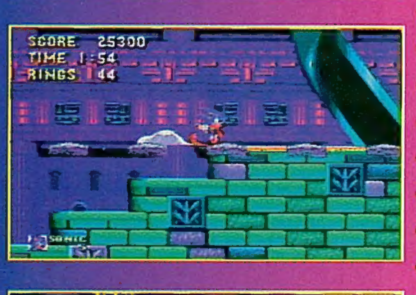
KNUCKLES

En SONIC 3 hace su presentación oficial un nuevo personaje: Knuckles. Víctima de un lavado de cerebro, cortesía de Robotnik, Knuckles se dedicará a ponerle las cosas difíciles a Sonic en los momentos más inoportunos.




HYDRO CITY




También la jugabilidad ha sufrido importantes mejoras. Uno de los pocos puntos negros apreciables en SONIC 2 era la sensación de que en determinadas fases, como en la segunda, el jugador casi no era responsable de los movimientos del protagonista cuando se lanzaba por una pendiente. En este cartucho se ha remediado el problema combinando las fases de pura velocidad (rebosantes de loopings y rampas) con otras más reposadas, al estilo del primer SONIC. Además, se le han incorporado al personaje nuevas formas de desplazarse como lianas, yo-yos de enorme tamaño e incluso puede efectuar un cinematográfico descenso por una colina helada a la usanza STRIDER. Por si todo esto no fuera suficiente, **Sega** ha añadido, al igual que en SONIC 2, un modo de dos jugadores, en el que controlando a los protagonistas (Sonic, Tails y Knuckles) entraréis en la carrera más alocada, frenética y *ciberpunk* que una mente ¿sana? puede imaginar.

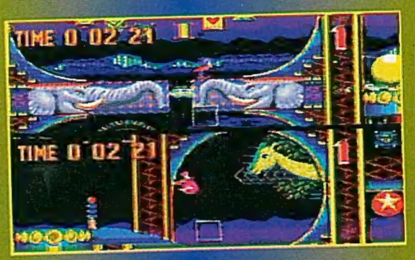
SONIC O TAILS

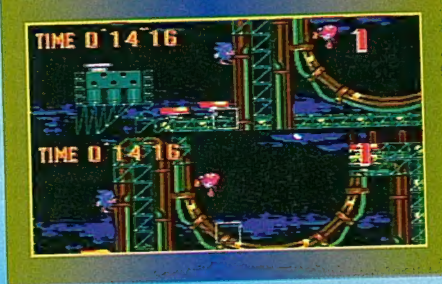
Al principio de la partida podremos elegir entre jugar con Sonic, Tails o con ambos.

DOS JUGADORES

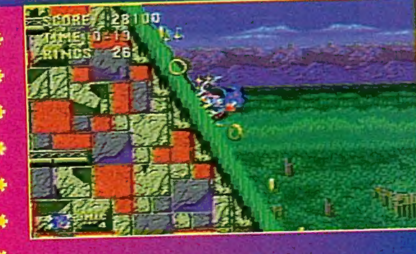
En esta tercera parte, tal y como sucedía en SONIC 2, existe un modo especial donde uno o dos amigos pueden competir en cinco circuitos diferenciados infestados de trampas, muelles y puertas secretas.

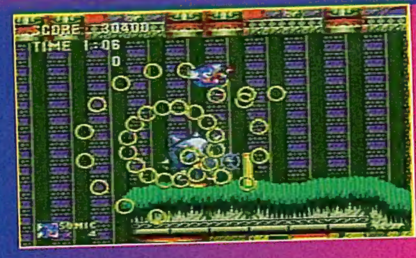




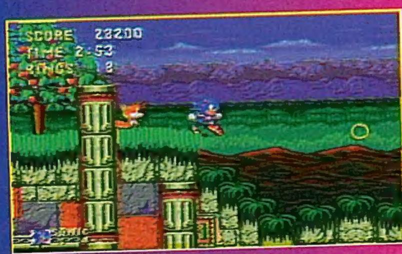


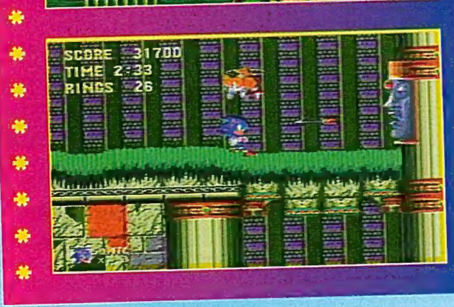














NUEVOS PODERES

Además de la inmunidad temporal y la velocidad extra, SONIC 3 incorpora tres nuevos poderes que se hallan encerrados en monitores dispersos a lo largo de los niveles.

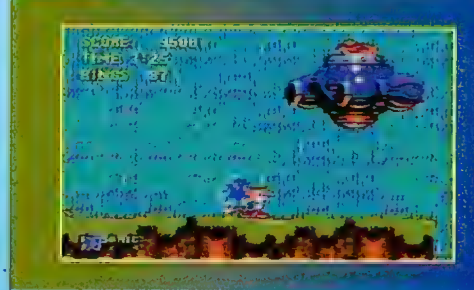


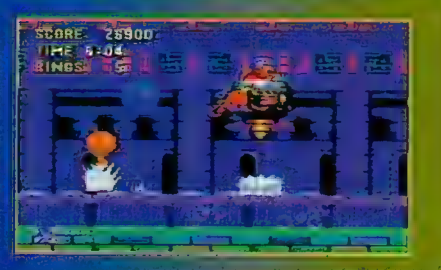


CARNIVAL NIGHT



ULTIMOS INGENIOS DEL DR. ROBOTNIK





Para acabar, sólo os adelantamos que los gráficos del juego son totalmente increíbles, a años luz de lo que estamos acostumbrados a ver en la ***Mega Drive***, e incluyen nuevas animaciones y movimientos de Sonic y Tails. La música posee voces digitalizadas y el cartucho incorpora una pila para grabar no una, sino seis partidas diferentes (una para cada miembro de la familia, abuelo y vecinos gorrones incluidos).

La apuesta está hecha. **Sega** asegura que ha producido el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. ¿Será cierto? El próximo mes tendréis la respuesta.

BONUS Y MAS BONUS

En esta ocasión Sonic hará frente a dos fases de bonus bien diferenciadas. La primera transcurre dentro de una curiosa máquina de chicles; mientras que la segunda consiste en recoger bolas azules, sin tocar las rojas, durante nuestro recorrido por una gigantesca esfera.







Dragon Ball

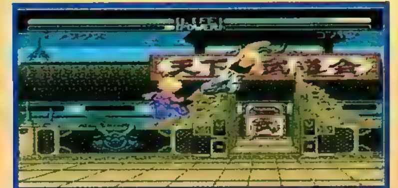
BANDAI (JAPON)

16 MEGAS

La fiebre de Dragon Ball continúa causando furor en Japón y en Europa. Mientras en España ya está disponible la versión oficial de DRAGON BALL Z 2, **Bandai** acaba de lanzar en el mercado nipón la tercera parte de la saga para ***Super Nintendo***. Los personajes de Akira Toriyama protagonizan de nuevo un arcade de lucha que cuenta con bastantes innovaciones respecto a entregas anteriores. Para empezar, los gráficos han mejorado sustancialmente, siendo los personajes más estilizados y acordes con el *manga*

El cartucho presenta novedades dignas de los 'manga' de Akira Toriyama.

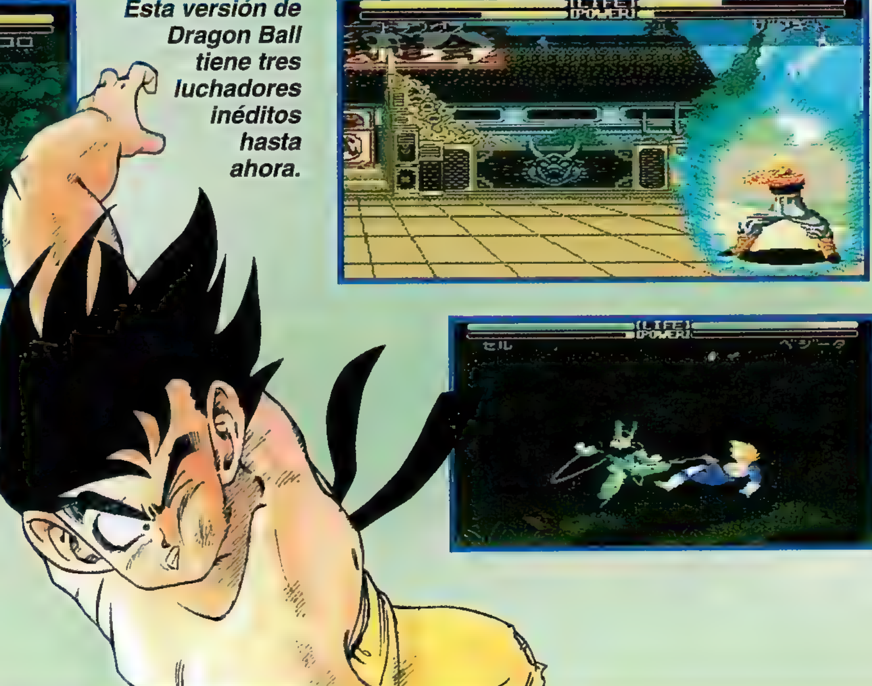
Torneo



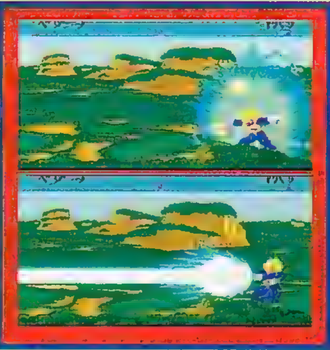


El remodelado 'dojo' del Gran Torneo de Artes Marciales es el escenario en el que hasta ocho jugadores podrán demostrar sus habilidades en el combate.

Esta versión de Dragon Ball tiene tres luchadores inéditos hasta ahora.



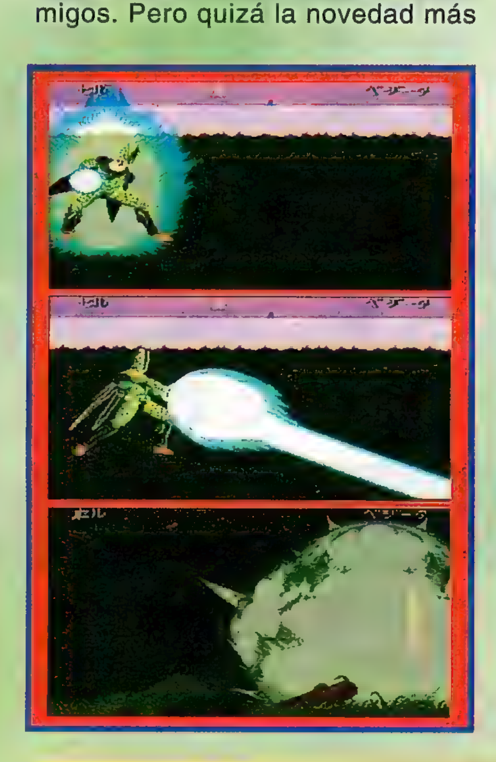
Z 3



Los personajes de esta entrega están más estilizados. El resultado salta a la vista.

original e incorporando algunos detalles realmente alucinantes como la interactividad con los decorados. En **DRAGON BALL Z 3** es posible luchar encima y debajo de las aguas del mar, estrellar el cuerpo del contrario contra las montañas o crear un campo de energía alrededor nuestro para protegernos de los ataques enemigos. Pero quizá la novedad más llamativa, es la posibilidad de contrarrestar la magia del contrario lanzando otra magia. El resultado es espectacular y nunca visto en ningún otro juego de lucha.

Como en la segunda parte, **DRAGON BALL Z 3** permite optar por tres tipos distintos de juego: modo Versus, modo Torneo y modo Historia. Este último ha mejorado gracias a las cuidadas pantallas de presentación que se suceden una tras otra. Este hecho, unido a tres luchadores inéditos, un sonido cuidado y una mayor facilidad de manejo hacen de este cartucho de 16 megas un extraordinario juego que se convertirá en un objetivo primordial para los amantes de la serie y de los arcades de lucha.



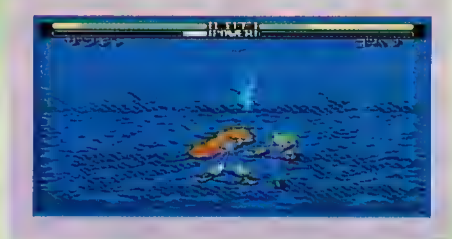


Bajo el mar





Prepárate a vivir los combates mas alucinantes bajo las aguas marinas mientras intentas esquivar las magias de tu enemigo.

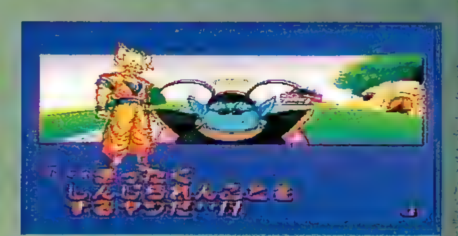






El modo Historia, además de seguir rigurosamente el desarrollo de los nuevos episodios de la serie, incorpora algunos elementos de aventura y ciertas intros realmente espectaculares.







VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

¡LAS MEJORES A PRECIO DE

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

SEGA MEGADRIVE

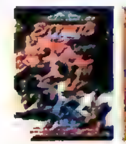
OFERTAS

007 THE DUEL	ESWAT	SPACE HARRIER II
ACUATIC GAMES	KLAX	SPEEDBALL II
BATMAN	LAST BATTLE	SPIDERMAN
BATMAN RETOURN	LEADER BOARD	SUPER HANG ON
BUCK ROGERS	LOTUS TURBO	TALMIST AVENTURE
CRUE BALL	MOONWALKER	WRESTLE WAR
CYBER BALL	SHADOW OF THE BEAST	ZERO WIN
DICK TRACY		

P.V.P. 2.995.- Pesetas.

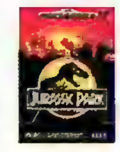
EXITOS DE SIEMPRE

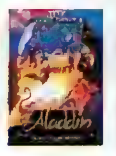
TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ANOTHER WORLD	8.490	HOCKEY 94	8.990	SIDE POCKET	6.490
CYBORG JUSTICE	6.990	MAZING WAR	7.990	STREET OF RAGE II	6.990
CHUCK ROCK II	8.990	MEGALOMANIA	9.990	STRIDER II	7.990
DOUBLE DRAGON III	8.490	MICKEY & DONALD	6.990	SUMMER CHALLENGER	6.490
FATAL FURY	7.990	MIG 29	7.990	SUNSET RIDERS	6.990
FLASH BACK	9.990	RANGER X	7.990	TEST DRIVE II	6.990
GRAND SLAND TENNIS	6.490	ROCKET KNIGHT	7.990	WAR SPEED	8.490
GUNSTAR HEROES	8.490	ROLLING THUNDER II	5.990	WIMBLENDON II	7.990
HAUNTING HEROES	8.490	SHINOBI III	8.990	WRESTLEMANIA	7.990
ROAD RUNNER	9.990				




NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY	8.990	JURASSIC PARK	9.990	SONIC SPINBALL	8.990
ALADDIN	9.990	LAST ACTION HEROE	6.990	STAR FIGTHER II	11.900
ASTERIX	9.990	LETHAL ENFORCED	11.900	TORTUGAS TOURNAMENT	9.990
BART'S NIGHMARE	8.990	MORTAL COMBAT	9.990	T-Z ARCADE	8.990
BUGSY	8.990	NBA ALL STAR	8.990	ULTIMA SOCCER	8.990
CLIFF HANGER	6.990	PELE	7.490	WINTER CLIMAC	9.990
DRACULA	6.990	ROBOCOP 3	8.990	ZOMBIES	7.990
HOOK	6.990	ROBOCOP VS TERMINATOR	9.990	ZOOL	8.990
JUNGLE BOOB					





CONSOLAS Y PERIFERICOS





MEGA ACCION
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + STREETS OF RAGE + SHINOBI + GOLDEN AXE + SONIC.

FLASH PACK - 25.900

MEGA PACK
MEGA DRIVE + 2 CONTROL PAD + WORL CUP ITALIA + COLUMNS + SUPER HANG ON + SONIC.

SONIC PACK - 19.900

PACK STREET FIGTHER II
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + STREET FIGTHER II + SONIC

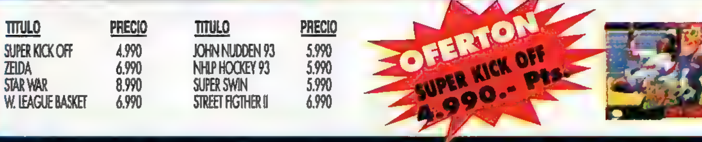
29.900

COMPETITION PRO
SEGA MEGADRIVE
P.V.P. 2.495 PTA.
TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

SUPERNINTENDO

OFERTAS

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
SUPER KICK OFF	4.990	JOHN NUDDEN 93	5.990
ZELDA	6.990	NHLP HOCKEY 93	5.990
STAR WAR	8.990	SUPER SWIN	5.990
W. LEAGUE BASKET	6.990	STREET FIGTHER II	6.990



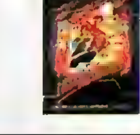
EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BATTLE TOADS	9.490	KING ARTHUR	9.990	SUPER OFF ROAD	9.900
BEST OF THE BEST	9.990	KING OF THE MONSTERS	10.990	SUPER SMASH TV	8.990
BUBSY	9.990	LEMMINGS	9.990	S. STRIKE GUNNER	9.990
BULLS VS BLAZERS	9.990	MICKEY MOUSE	9.990	SYLVALION	9.990
EURO FOOTBALL CHAMP.	9.990	PRINCE OF PERSIA	9.990	TEST DRIVE 2	10.490
G. FOREMAN BOXING	10.990	ROBOCOP III	9.490	TOP GEAR	9.990
GODS	9.990	SONIC BLASTMAN	9.990	TERMINATOR II	10.490
GOOS TROOP	9.990	SPANYKS	9.900	LETHAL WEAPON	11.990



NOVEDADES

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
COOL WORLD	12.490	BATMAN RETURN	10.590	ASTERIX	9.490	SUPERBOMBERMAN	7.490
SUPER JAMES POND	10.490	ULTRMAN	8.890	ALIEN 3	10.990	DRACULA	8.490
MORTAL KOMBAT	11.990	POP AND TWIN BEE	10.590	ADDAMS FAMILY II	12.490	ALADDIN	12.990
STRIKER	11.990	SUPER PONS	11.990	NBA	14.900	TAZMANIA	11.990
DRAGON BALL 7	11.990	SENSIBLE SOCCER	9.890	WWF ROYAL RUMBLE	10.990	HOME ALONE 2	10.990
CORRECAMINOS	9.990	FLASH BACK	9.490	JURASSIC PARK	12.990	LOST ACTION HEROE	11.990
CYBERMATOR	10.590						



CONSOLAS Y PERIFERICOS



PERIFERICOS	PRECIO
SUPERNINTENDO SCOPE	9.990
BOLSA DE JUEGOS	1.925
MALETIN SUPERNINTENDO	4.490
HYPER BEAM (MANDO DISTANCIA)	8.990
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
SN PRO PAD (TRANSPARENTE)	3.390
CABLES ALARGADORES SUPERNINT.	2.395
PAD ANGLER	3.995



CARATULAS CARNAVAL!

ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LAS ANTERIORES

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 10 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

GAME BOY

OFERTAS

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
BLUE BROTHERS	2.995	KUNG-FU MASTER	2.595	R TYPE	2.595
BOULDER DASH	2.595	NAVY SEALS	2.990	ROD LAND	2.595
CASTELIAN	1.995	NBA	2.995	SNOOPY	1.995
DYNA BLASTER	2.595	PALAMEDES	1.995	SOLOMON'S CLUB	1.995
F1 RACE	3.395	PIMBALL	2.595	SPIDERMAN	2.595
GODZILLA	1.995	POWER RACE	1.995	TIP OFF	1.595
KICK OFF	1.995	PRINCE BOBLETE	2.595	WORLD BEACH	1.995

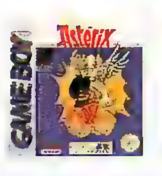


EXITOS DE SIEMPRE

TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO	TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY	5.490	KIRBY'S DREAMLAND	4.490	SPIDERMAN 2	4.990
ALIEN 3	5.490	KRUSTY'S FUN HOUSE	5.490	STAR WARS	5.490
BART VS JUGGERNAUTS	4.990	KWIRK	4.490	SUPER JAMES POND	4.990
BATTLETOADS	5.490	LEMMINGS	5.490	SUPER MARIO LAND	4.490
BEST OF THE BEST	5.490	MARIO AND JOSHI	4.490	SUPER MARIO LAND 2	5.990
BOMB JACK	4.990	MCDONALD ISLAND	4.990	TERMINATOR II	5.490
CRASH DUMMIES	5.490	MICKEY'S	5.990	THE SIMPSONS	5.490
DR. MARIO	4.490	NINTENDO WORLD CUP	4.490	TOP GUN	5.490
F-15 II	5.990	PARASOL STARS	4.990	TORTUGAS NINJA 2	5.490
FERRARI GRAND PRIX	5.490	ROBIN HOOD	5.490	UNIVERSAL SOLDIER	5.490
GEORGE FOREMAN BOX	4.990	RODLAND	4.990	WWF	4.990
JOE AND MAC	5.990	SPEED BALL 2	5.490	YOSHI'S COOKIE	4.990

NOVEDADES

TITULO	PRECIO
ADDAMS FAMILY II	5.990
ASTERIX	5.490
BOUBBLE BOBBLE 2	5.990
COOL WORLD	5.990
DARKWING DUCK	5.990
KID DRACULA	5.490
LOS PICAPIEDRA	5.990
MORTAL KOMBAT	5.990
F1 RACING	5.990
DESERT STRIKE	5.990





TITULO	PRECIO
MUHAMMAD ALI BOXING	5.990
MYSTIC QUEST	5.490
NINJA BOY II	5.990
SPEEDY GONZALEZ	5.990
TOP RANK TENNIS	4.990
BATTLETOADS II	5.490
CHUCK ROCK II	4.990
DRACULA	4.990
W.W.F. STEEL CAGE	6.490

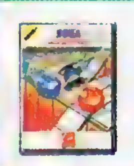
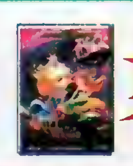
CONSOLAS Y PERIFERICOS



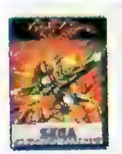
PERIFERICOS	PRECIO
ADAPTADOR COCHE	3.690
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
ALTAVOCES	1.895
BATERIA	4.995
ILUMINACION	1.950
LUPA	1.595
PRO POUCH	1.995

GAME GEAR

OFERTAS





CONSOLAS Y PERIFERICOS

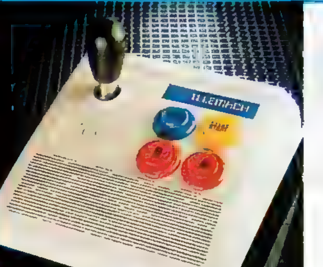




CON 4 JUEGOS:
- SMASH TV TENNIS
- PENALTY KICK OUT
- COLUMNS II

18.990.- Pesetas

GAME GEAR + COLUMNS	14.900
GAME GEAR PLUS GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR CORRIENTE	22.490
TV PACK GAME GEAR + TV TUNER + FUENTE ALIMENTACION + SONIC + CONVERTIDOR DE TV PORTATIL	28.900



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTAS.

Una palanca como las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) NINTENDO
Y SUPERNINTENDO



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ____________ NUEVO [ ]
NOMBRE ____________ EDAD ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION ____________
POBLACION ____________ PROVINCIA ____________
CODIGO POSTAL ____________ TELEFONO ____________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ - II - 4

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		275.-
TOTAL		



Virtua

SEGA (ESTADOS UNIDOS)





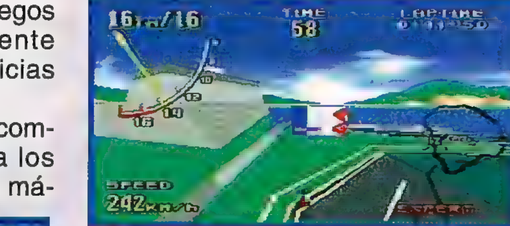




Han sido numerosas las licencias recreativas que han sufrido adaptaciones a soportes caseros. Desde el ancestral GOLDEN AXE, hasta el más reciente OUTRUNNERS, **Sega** siempre ha sabido conquistar los corazones de todos los amantes de los videojuegos con programas tremendamente conseguidos, verdaderas delicias de la tecnología lúdica.

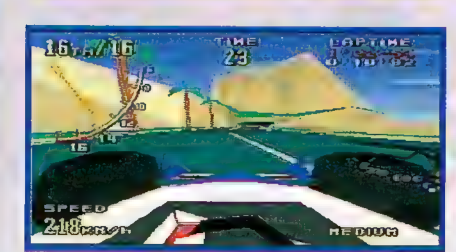
Hace algo más de un año, la compañía japonesa sorprendió a los usuarios de *coin-ops* con una máquina que se desmarcaba del resto de producciones basadas en las carreras de Fómula 1. Su nombre era **VIRTUA RACING**. En este juego, un total de ocho participantes podían medir sus fuerzas y habilidades al volante en tres circuitos con diferente grado de dificultad.

Su entorno 3D, creado a imagen y semejanza de las máquinas de realidad virtual, permite seleccionar cuatro vistas distintas, recibiendo









DE LA CALLE A LOS HOGARES

VIRTUA RACING no es el primer juego de Fórmula 1 que traspasa las fronteras callejeras para establecerse en los hogares a través de las consolas. En el año 1984, POLE POSITION, el super hit de **Atari**, abría el fuego con un programa espectacular para la época y terriblemente divertido. Es un punto de referencia obligado.

Entre los muchos casos de migración se encuentran FINAL LAP I y II, de **Namco**, SUPER MONACO GP y EXHAUST NOT, de **Sega**, que han escrito líneas inolvidables de aceptación y éxito a lo largo de los diez años transcurridos desde la aparición del primero de ellos hasta la llegada de **VIRTUA RACING**.

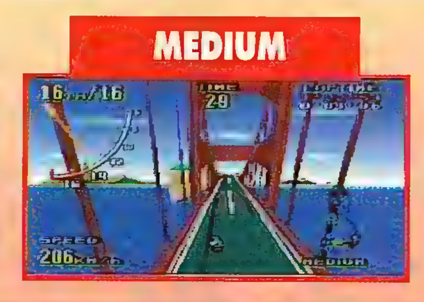
CIRCUITOS

BEGINEER





MEDIUM



EXPERT



Racing



DOS JUGADORES

OPCION

2Players VS.

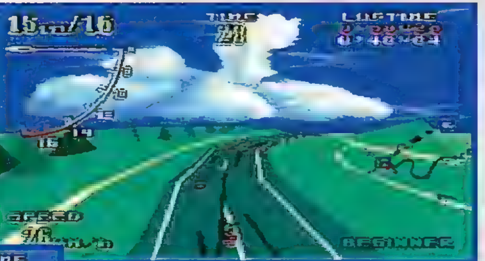
PARRILLA

CUATRO VISTAS

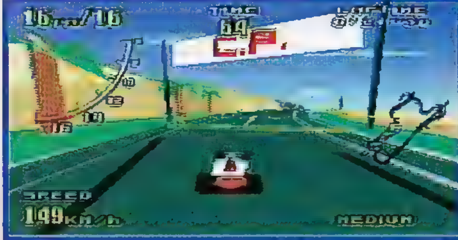


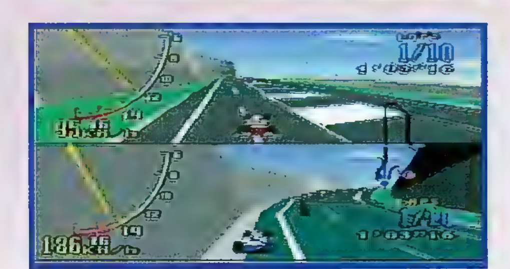
información de la carrera desde cualquier perspectiva imaginable.
Las primeras informaciones sobre la conversión por parte de **Sega** de la máquina callejera suscitaron escepticismo. ¿Cómo la información de una máquina de esa magnitud, con una capacidad de proceso tan elevada para manejar gráficos a una velocidad de vértigo, podía comprimirse en un cartucho de una simple ***Mega Drive***? Un nuevo chip especial llamado VSP se encargaría de acelerar al máximo el detallado espectáculo de árboles, montañas, puentes colgantes y parrillas de salida que ofrecía la máquina recreativa original. **VIRTUA RACING**, gracias a este revolucionario invento, se ha convertido en el mejor y más veloz programa de conducción de cuantos han aparecido hasta el momento dentro del universo **Sega**. Los más de 23 MHz de proceso alcanzados lo confirman.

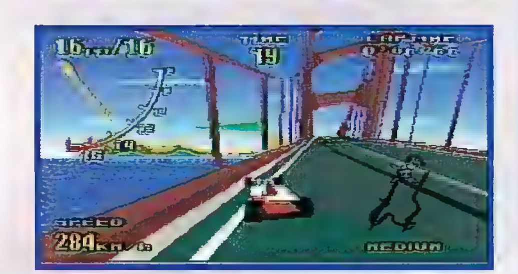
Sega ha vuelto a destapar el tarro de las esencias con otra gran conversión gracias al nuevo chip VSP.







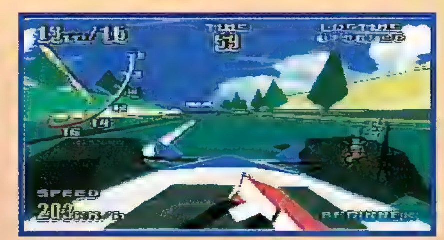




CUATRO PUNTOS DE VISTA

Sin duda, lo más espéctacular del cartucho son las cuatro posibles vistas que podemos elegir a lo largo del juego: una en el interior de la carlinga y tres en el exterior.







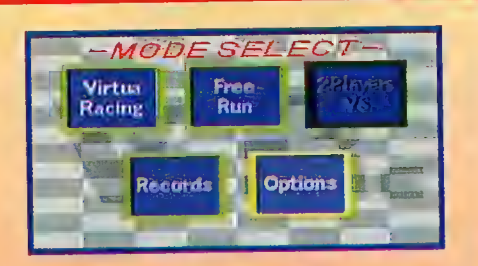


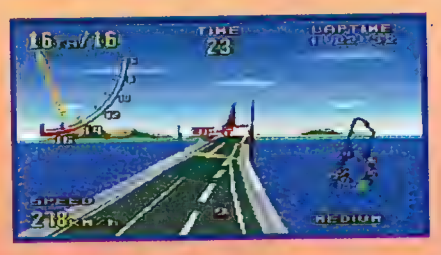




OPCIONES DE JUEGO

El cartucho definitivo tiene numerosas mejoras respecto al original callejero. Así, se ha incluido la opción de dos jugadores en *split screen*, otro modo VS. y el original de la máquina, para todos aquellos fanáticos de la versión *coin-op*.
Los tres circuitos originales están recogidos en el cartucho con farolas y palmeras incluidas.







Para finalizar la adaptación, las músicas del cartucho están inspiradas en las melodías de la recreativa. Este detalle es un aliciente añadido que hace al cartucho más recomendable. Restan pocos días para poder disfrutarlo.

VSP: UNA MARAVILLA

A imagen y semejanza de los chips DSP de *Super Nintendo* aparecidos en SUPER MARIO KART, PILOTWING o EXHAUST HEAT 2, el VSP de Sega tiene la misión de acelerar todo aquello que toca, haciendo posible la aparición de un mayor número, en cantidad y tamaño, de elementos y posibilitando su manejo con total facilidad.
Alcanza una velocidad de proceso de 23 MHz, cifra muy superior a los 3,56 de nuestra *Mega Drive*. Además, puede generar entre 300 y 500 polígonos por segundo. Sopesad todos los datos y haceos una idea...



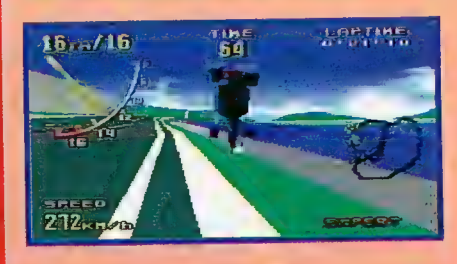
MODO VR

Si elegimos esta opción, entraremos dentro del modo de juego original creado para la máquina recreativa y adaptado con total fiabilidad al cartucho de *Mega Drive*. Nuestro principal objetivo será luchar contra el crono y los demás participantes en pos de la victoria final. La emoción está asegurada.









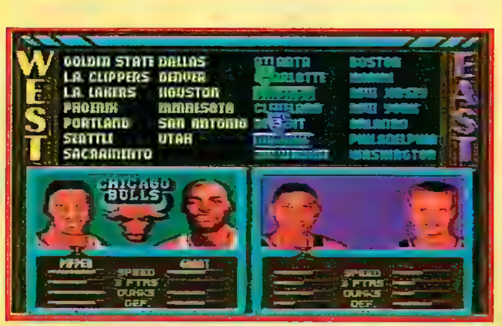

ETERNAL
CHAMPIONS
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHADOW
XAVIER
MIDKN.
SE HAN JURADO ODIO ETERNO Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO EN 24 MEGAS DEVASTADORES
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas... Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
BLADE
SLASH
24 MEGAS
SEGA
MEGA DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros



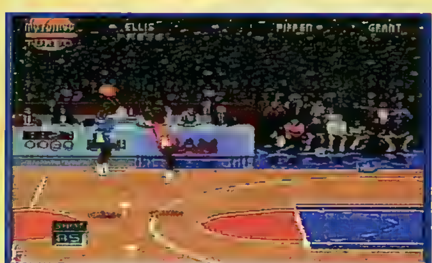


NBA

ACCLAIM (ESTADOS UNIDOS)



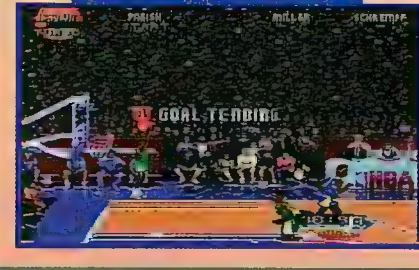




SOLO DOS REGLAS

24 segundos de posesión y no se puede interceptar un balón en trayectoria descendente.

GOAL TENDING



POSESION



El gran acierto de **Acclaim** en sus últimos lanzamientos consiste en adaptar a consola títulos de máquinas recreativas, cuyo éxito deja muy poco lugar a dudas. Sus miras se fijaron en la compañía norteamericana **Midway** que, gracias a MORTAL KOMBAT, demostró encontrarse a la vanguardia del sector. Sus programadores, Williams, Bally y Midway, crearon meses más tarde **NBA JAM**, que en muy pocos meses se situó al frente de la listas recreativas estadounidenses. Antes incluso de la conclusión del proyecto, **Acclaim** había blindado ya el contrato con ellos para garantizar su conversión y afianzar un noviazgo del cual pueden estar satisfechos los amantes de las consolas.

La concepción del cartucho, para aquellos que no conozcáis la recreativa, tiene cierta similitud con el popular ARCH RIVALS, donde dos jugadores por equipo disputaban un encuentro a cancha completa en el que la única regla era, paradójicamente, la ausencia de reglas. A este concepto han sumado la tremenda espectacularidad de la NBA y sus estrellas, unido a una jugabilidad que, sin duda, sentará cátedra.

El balón no puede salir fuera del campo, lo que confiere un gran dinamismo y velocidad a todas las acciones. Si a este sabroso cóctel se le

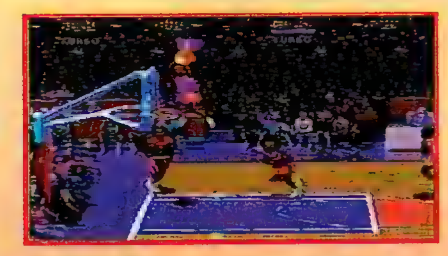


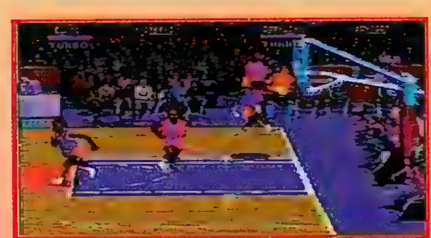
Jam

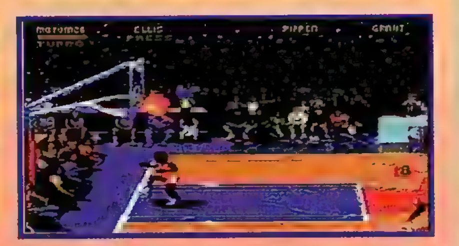
16 MEGAS

RACHAS QUE QUEMAN

Cuando un jugador logra tres canastas consecutivas, su turbo no se gasta hasta que los rivales anoten. El hecho se pone de manifiesto porque el balón deja una estela de fuego capaz de abrasar la red de la canasta.



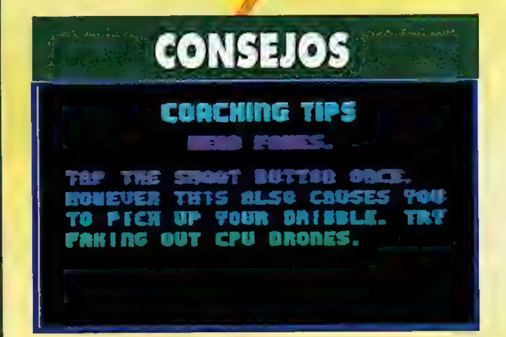


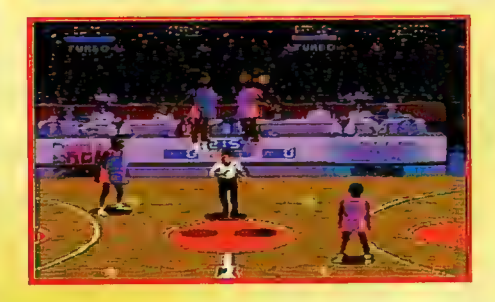


añaden unos espectaculares gráficos, logramos la acción más trepidante de la que, hasta el momento, se puede disfrutar a través de una consola.
La clave de la espectacularidad se refleja en la perfecta consecución de acciones como los codazos, los empujones o los pases por la espalda. Alcanza su máximo auge con los estratosféricos mates que van mucho más lejos de lo que el mismísimo Michael Jordan –la gran ausencia del cartucho– hubiera sido nunca capaz de imaginar. Para lograrlos es necesario utilizar una energía adicional denominada turbo, de cuya dosificación depende en gran parte la marcha del partido.

El cartucho, al igual que la máquina, cuenta con licencia de la NBA para utilizar los 27 equipos participantes en la liga de baloncesto más famosa del mundo. Cada uno de ellos está

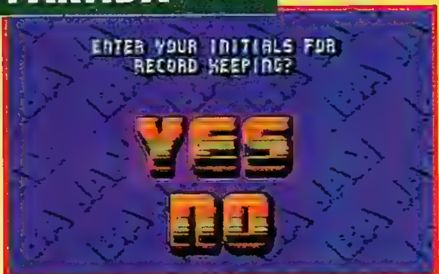
CONSEJOS





GUARDAR PARTIDA





TODO VALE

Los jugadores pueden valerse de todo tipo de artimañas para lograr el triunfo.



CODAZO



EMPUJON



MITAD DE PARTIDO





NBA Jam

ACCLAIM (ESTADOS UNIDOS)

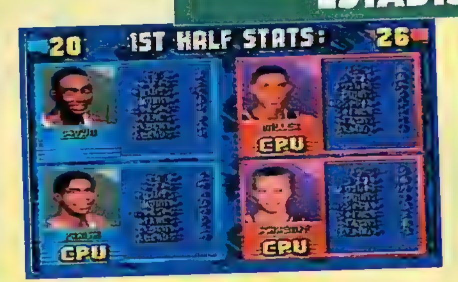
ROMPER TABLERO

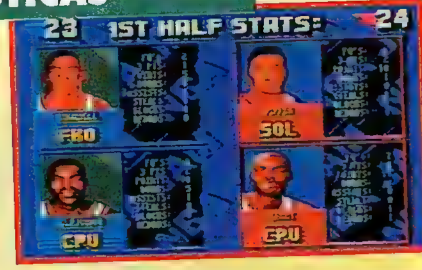




formado por dos de sus mejores jugadores. Se ha conseguido una brillante conversión de sus características físicas y condiciones técnicas, basadas en las reales (el porcentaje de tiro o la velocidad). Entre los jugadores incluidos se encuentran las grandes estrellas de la liga profesional norteamericana represen-

ESTADISTICAS





tando a sus actuales clubes, aunque no se ha podido recoger la repentina baja por retirada de Bill Laimbeer, o el canje efectuado por los Pacers y los Supersonics entre Detlef Schrempf y Derrick Mckey.

Dentro de las opciones incluidas destaca la posibilidad de que cuatro jugadores participen simultáneamente, mediante el Super Multitap, o que dos de ellos lo hagan en el mismo equipo. Además, es posible enfrentarse a todos los rivales guardando los resultados de una ocasión para otra. Los consejos efectuados entre cuarto y cuarto del partido, unidos a las digitalizaciones de los rostros de los protagonistas y a un más que reseñable sonido –con comentarios incluidos–, completan uno de esos juegos que no pueden dejarse escapar.

MATES













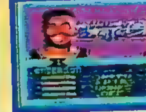


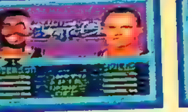










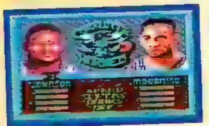






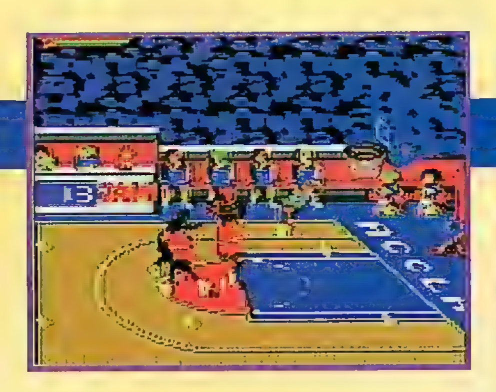






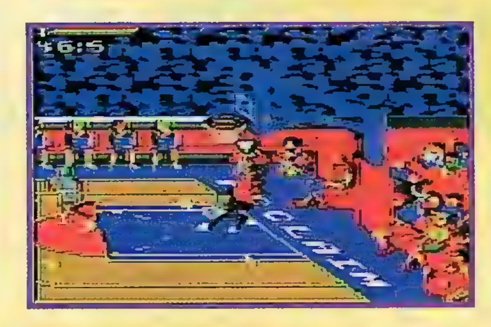


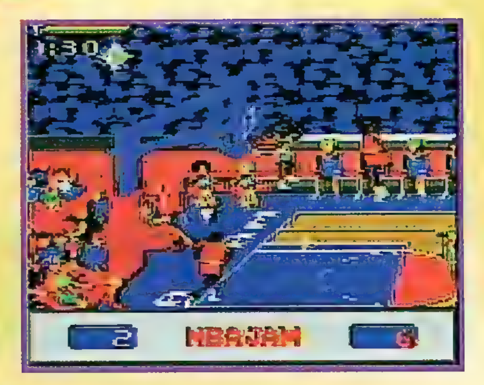
4 MEGAS



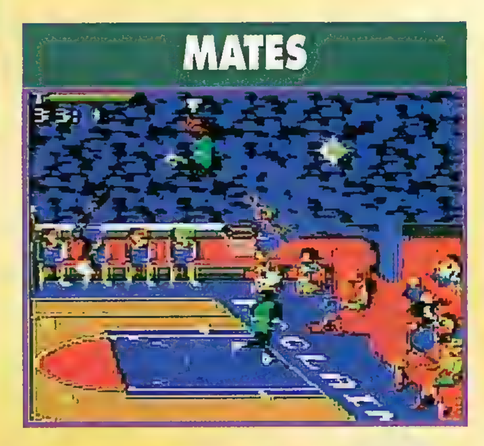


Acclaim ha aprovechado al máximo los 4 megas del juego para ***Game Gear***. Se han reducido los indicadores de turbo y se ha utilizado el botón de START como parte activa del juego. El resultado logrado es igualmente magnífico, respetando todas las opciones de los cartuchos de 16 bits. Sin duda estamos ante uno de los éxitos de esta pequeña consola que nos está acostumbrando a magníficas conversiones.

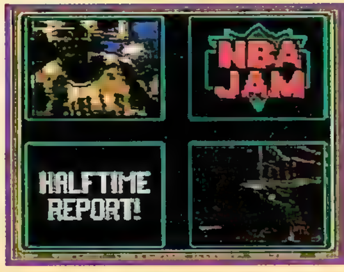




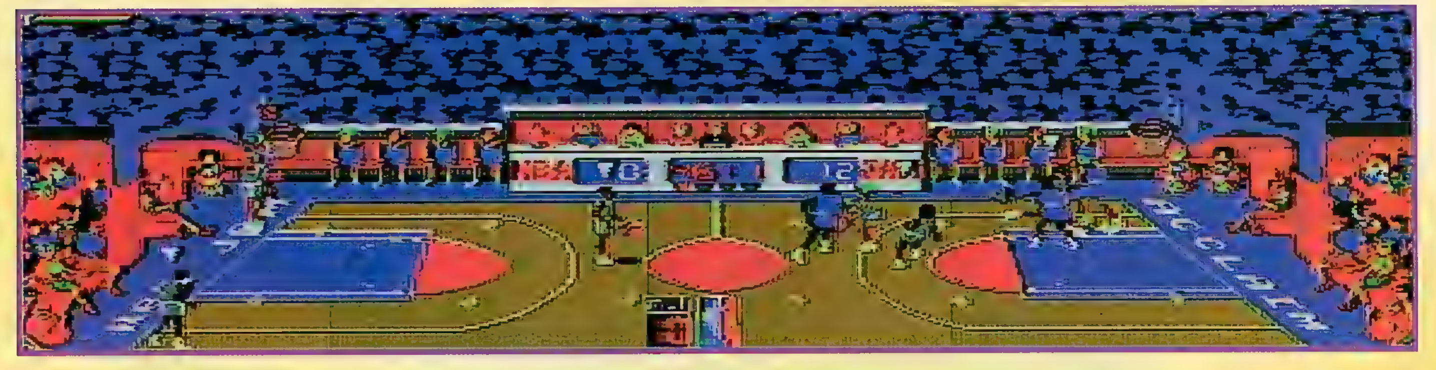
MATES

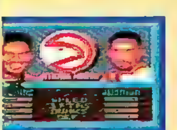






La portátil de Sega está ganando en credibilidad día a día gracias a geniales conversiones de consolas mayores.









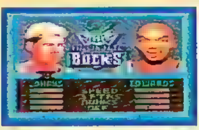












SIGUE EN E

Todo el universo Sega en Mega SEGA sin salir de sus páginas.
Todas las consolas, accesorios y juegos de Sega en Mega SEGA

- CÓMO SE HACEN LOS JUEGOS
- CÓMO SE JUEGAN
- CÓMO SACARLES EL MAYOR PARTIDO
- TODOS SUS SECRETOS

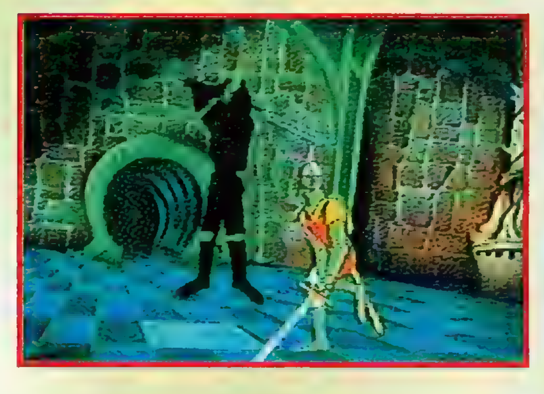




A principios de los 80 una gigantesca máquina de dos pantallas convulsionó las salas recreativas de todo el mundo: **DRAGON'S LAIR**. Diseñado por un antiguo colaborador de los estudios Disney, el ahora famoso Don Bluth, fue el primer juego que utilizó imágenes reales de dibujos animados, gracias a la potente tecnología Laser Disc. **DRAGON'S LAIR** puso de moda un nuevo género: las aventuras interactivas.

Tras las versiones aparecidas para los distintos ordenadores caseros, como el ***Amiga*** o los ***PC*** compatibles, y las extrañas entregas para las consolas **Nintendo**, la compañía de Bluth, **Readysoft**, ha unido y adaptado las dos primeras partes de la saga, **DRAGON'S LAIR** y ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE en un único disco compacto para la ***Mega CD***. Contiene la nada despreciable cifra de 27 niveles, con una calidad gráfica y sonora que hay que verla para creerla. El argumento es de sobra conocido: la

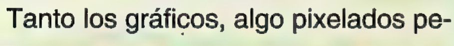




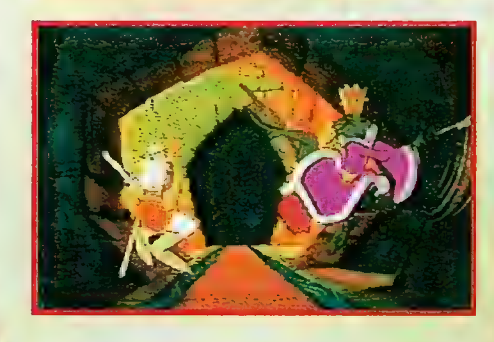




princesa Daphne ha sido secuestrado por Singe, un malvado dragón que la retiene en lo más profundo de su castillo. Sólo un noble caballero, Dirk el intrépido, podrá salvarla de las garras de Singe y escapar con vida. En la inmunda guarida del dragón habitan todo tipo de deleznables criaturas y fantasmas. Además, está plagado de sofisticadas trampas que pondrán a prueba vuestro coraje y valor. El sistema de juego es el mismo que el usado en ROAD AVENGER y TIME GAL, es decir, el jugador sólo interviene en el juego en momentos puntuales, mientras el resto de la acción transcurre automáticamente.

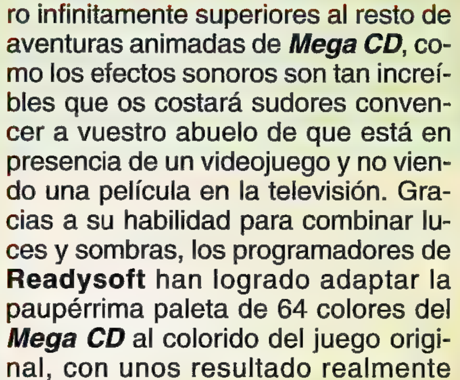


Tanto los gráficos, algo pixelados pe-

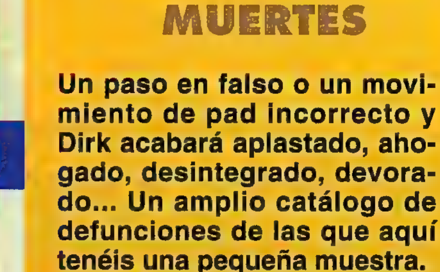








ro infinitamente superiores al resto de aventuras animadas de ***Mega CD***, como los efectos sonoros son tan increíbles que os costará sudores convencer a vuestro abuelo de que está en presencia de un videojuego y no viendo una película en la televisión. Gracias a su habilidad para combinar luces y sombras, los programadores de **Readysoft** han logrado adaptar la paupérrima paleta de 64 colores del ***Mega CD*** al colorido del juego original, con unos resultado realmente asombrosos.
Sólo nos queda esperar impacientes hasta que se produzca el lanzamiento en el Viejo Continente de esta pequeña joya compacta y desear que SPACE ACE 2, el último proyecto de Bluth y **Readysoft** sea, por lo menos, tan bueno como este.



LAS MIL Y UNA MUERTES

Un paso en falso o un movimiento de pad incorrecto y Dirk acabará aplastado, ahogado, desintegrado, devorado... Un amplio catálogo de defunciones de las que aquí tenéis una pequeña muestra.









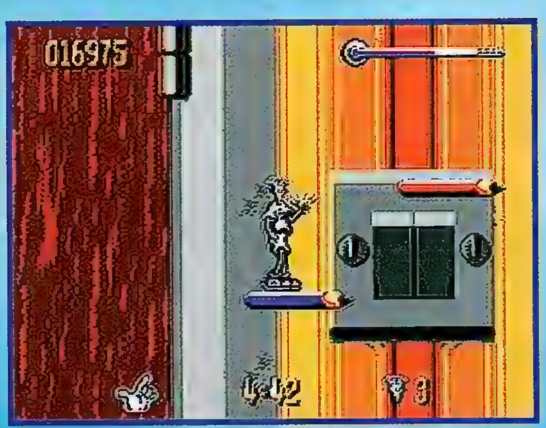




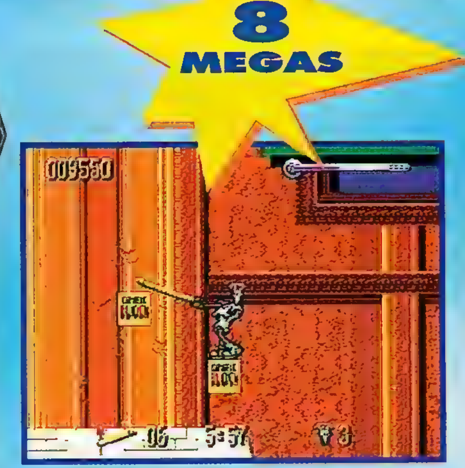
Fido Dido

KANEKO (ESTADOS UNIDOS)

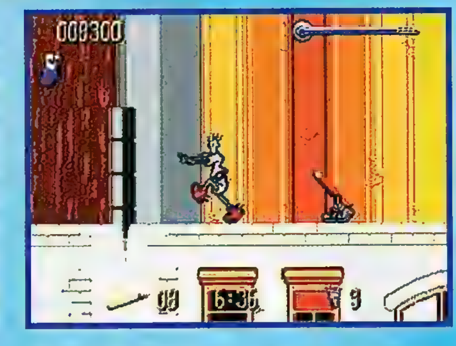
8 MEGAS







Tras la aparición hace unos meses de SPOT, uno de los mejores arcades de plataformas vistos en ***Mega Drive***, ahora es el momento para que la otra mascota del refresco Seven-Up, el popular Fido Dido, entre a saco en el mundillo de las consolas. La responsable de este bautizo es la firma **Kaneko**, que también llevó a la pantalla las aventuras de Chester Cheetah, el tigre de Matutano.







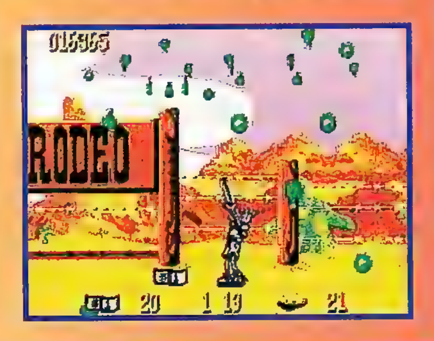
Programado por **Teeny Weeny**, autores del CAESAR PALACE de ***Game Gear***, **FIDO DIDO** es un extraño y peculiar exponente del clásico género de plataformas. Su protagonista se las ve y se las desea dentro de las viñetas de un cómic para encontrar a su novia, prisionera y oculta en lo más profundo de cada nivel. Para defenderse de los repetidos ataques de las gomas de borrar asesinas y otros psicodélicos enemigos, nuestro héroe cuenta con un arsenal de lápices, sacapuntas y una buena provisión de chicle hinchable. Todo con un estilo gráfico bastante original, en la línea de los anuncios protagonizados por este curioso personaje, fiel al blanco y negro.

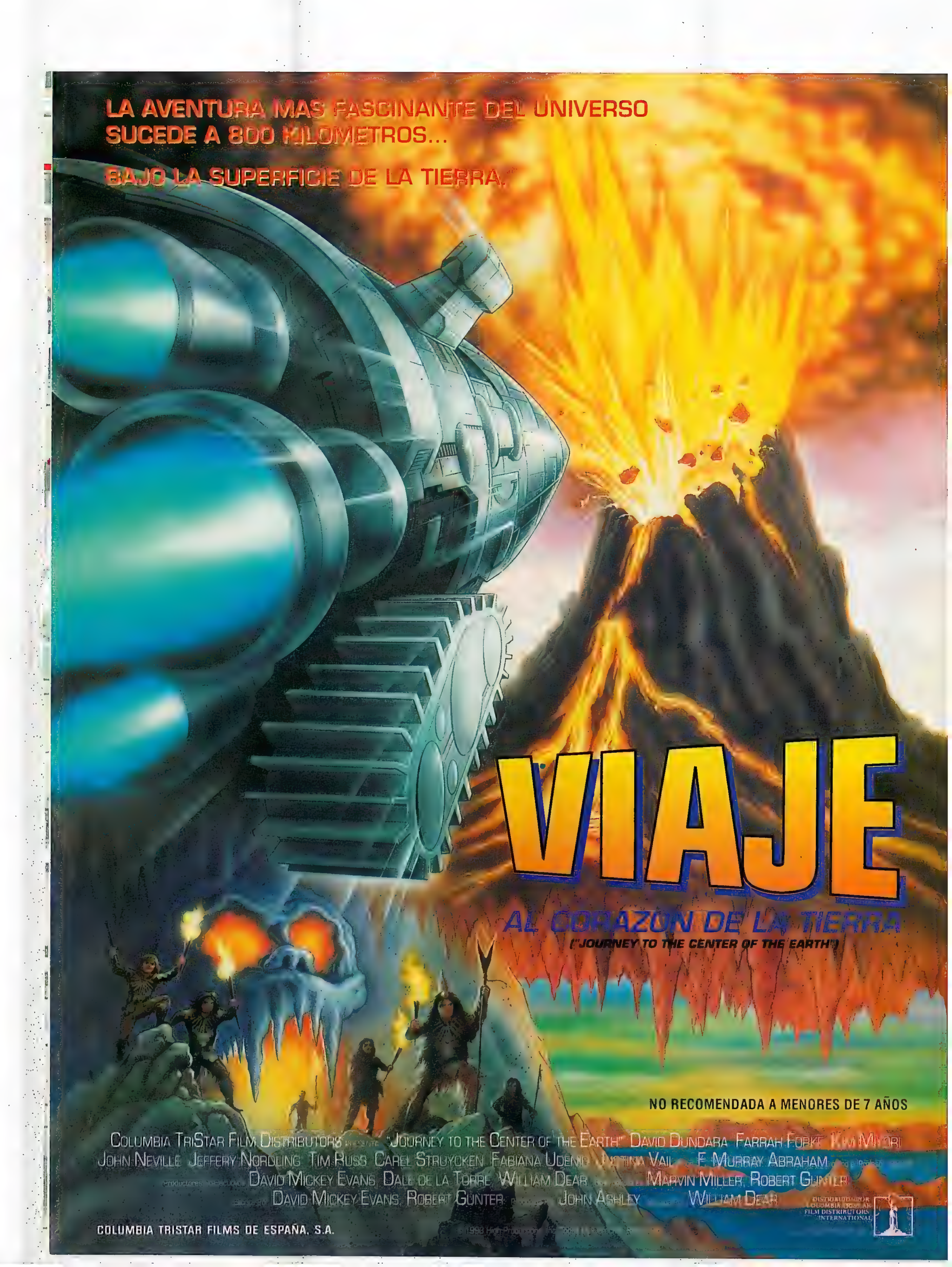
Fases de bonus, carreras en monopatín y muchos niveles. **FIDO DIDO** cuenta con todos los ingredientes para convertirse en uno de los lanzamientos más importantes de esta temporada en ***Mega Drive***.



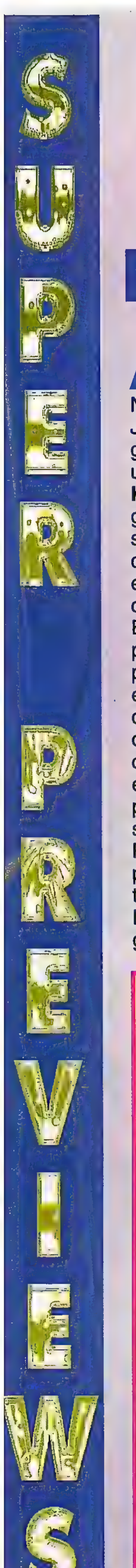
Bonus y más bonus

Al más puro estilo ranchero, nuestro héroe podrá participar en algunas rondas de bonus tan desmadradas como la monta del potro salvaje de Teruel, el tiro con patata cruda o una reposada partida de póquer, trampas incluidas.





LA AVENTURA MAS FASCINANTE DEL UNIVERSO
SUCEDE A 800 KILOMETROS...
BAJO LA SUPERFICIE DE LA TIERRA.
VIAJE
AL CORAZON DE LA TIERRA
("JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH")
NO RECOMENDADA A MENORES DE 7 AÑOS
COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS presenta "JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH" DAVID DUNDARA FARRAH FORKE KIM MIYORI
JOHN NEVILLE JEFFERY NORDLING TIM RUSS CAREL STRUYCKEN FABIANA UDENIO JUSTINA VAIL F. MURRAY ABRAHAM
Productores ejecutivos DAVID MICKEY EVANS DALE DE LA TORRE WILLIAM DEAR MARVIN MILLER ROBERT GUNTER
DAVID MICKEY EVANS ROBERT GUNTER JOHN ASHLEY WILLIAM DEAR
DISTRIBUIDO POR COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.

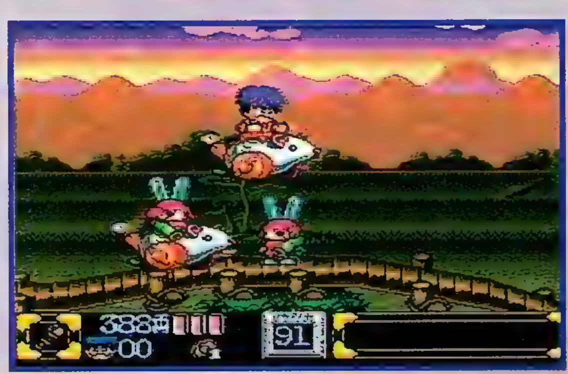


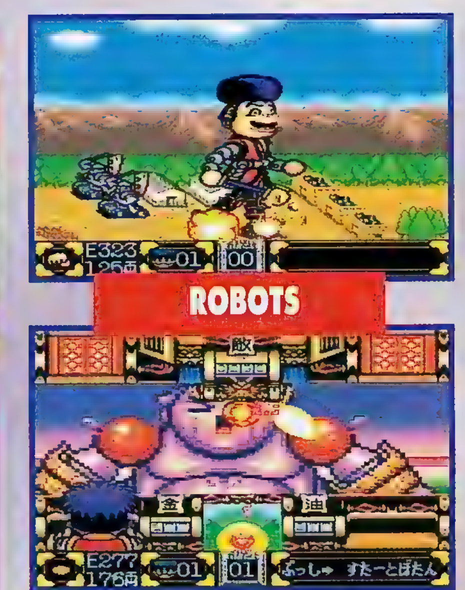
The Legend

KONAMI



Aunque el nombre de THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA (GANBARE GOEMON en Japón) no signifique mucho para alguno de vosotros, estamos ante uno de los tres mejores juegos de **Konami** de los últimos tiempos. La gran perfección técnica, sus impresionantes melodías, la opción de dos jugadores simultáneos y la enorme cantidad de fases le encumbraron a lo más alto en Japón y Estados Unidos, convirtiéndose rápidamente en un juego de culto perseguido por miles de europeos en las tiendas de importación. Después de tres años de existencia en otros mercados, este cartucho va a ser por fin comercializado en sistema PAL europeo. Pero mientras aquí esperamos con anhelo esta superproducción de **Konami**, nuestros amigos japoneses han puesto a la venta la segunda gran aventura de los ninjas místicos: **GANBARE GOEMON 2**.

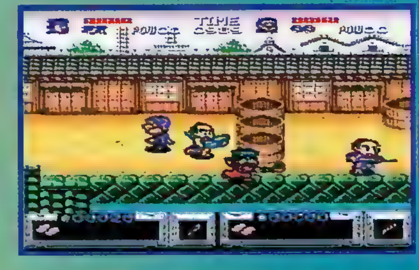


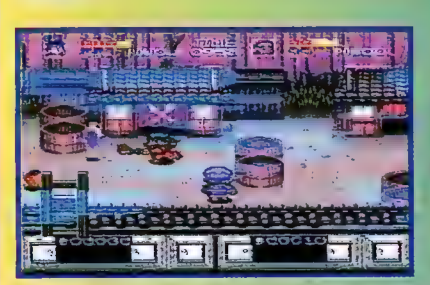


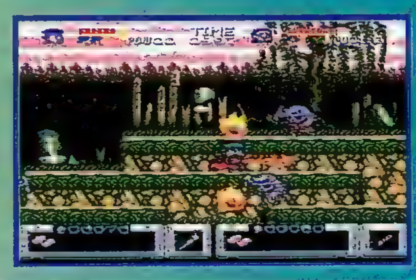
Las novedades más sabrosas de esta segunda parte son muy variadas: 16 Megas, un nuevo protagonista y la introducción de una útil *battery backup* para salvar las partidas. El desarrollo del juego también ha sufrido variaciones, como la inclusión de novedades y prodigios audiovisuales de auténtico lujo. El colorido, ya de por sí genial en el primer juego, ha sido mejorado, el número de intros ha aumentado escandalosamente y los nuevos enfrentamientos desde el interior de

El primer Mystical

GANBARE GOEMON o THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA es un clásico para Super Nintendo. Las únicas diferencias respecto a la segunda parte son la cantidad de Megas (8 en la primera entrega), la ausencia del *battery backup* y una mayor importancia de las ciudades respecto a las fases arcade. Los enemigos finales eran de auténtica leyenda y contaba con un total de diez gigantescas fases.

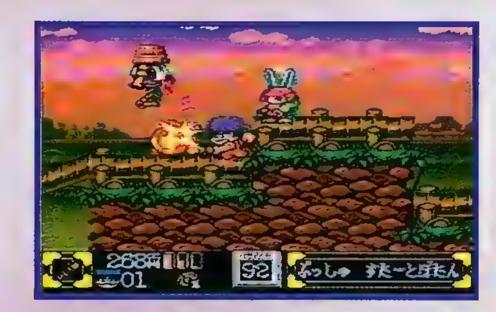






...of the Mystical Ninja 2

(JAPON)



PROTAGONISTAS



Además de la simpática pareja que protagonizó la primera parte (Kid Ying y Dr. Yang), podremos elegir otro personaje que también intervino en el primer juego, pero como enemigo.

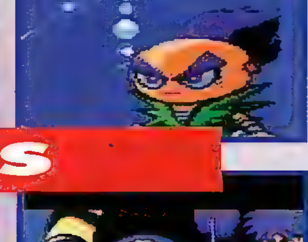
Medios de transporte






INTROS








un gran robot en perfecto Modo 7, ponen de manifiesto la imbatibilidad técnica de esta compañía.

LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 2 ha dejado un poco de lado las fases de las ciudades para meterse de lleno en un antológico arcade para dos jugadores simultáneos.

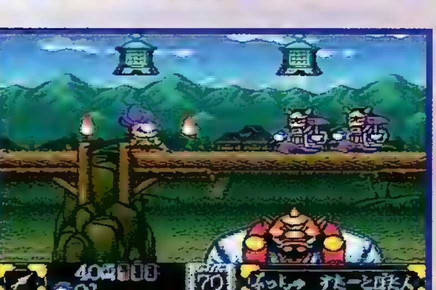


Nos encontramos ante la segunda parte de un juego que tan sólo cometió un error: adelantarse a su tiempo. Esperamos con ansiedad que se distribuyan nuestro país.



DOS JUGADORES





CONTINUE



SUPER PREVIEWS

Metal Combat

NINTENDO (JAPON)

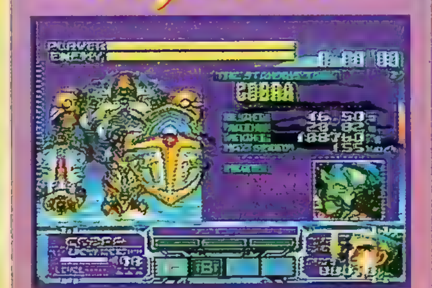
8 MEGAS

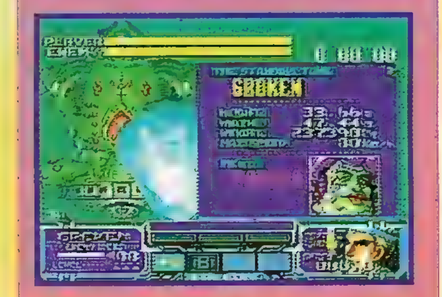


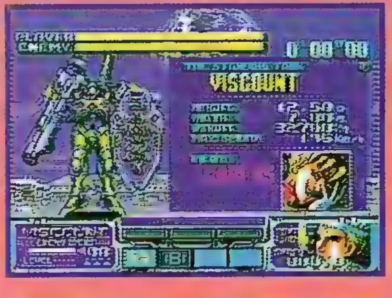
Nintendo Japón está dispuesta a seguir alimentando el catálogo de lanzamientos para ***Super Scope***. Primero fue BATTLE CLASH, luego YOSHI´S SAFARI y, ahora, **METAL COMBAT: BATTLE CLASH 2**, que llegará a partir de marzo. Tras el debú del insigne periférico el verano pasado en Japón (un año más tarde que en el resto del mundo), **Nintendo** quiere arropar a su preciso bazuca con un significativo número de juegos al año, evitando así el habitual abandono que sufren este tipo de periféricos. **METAL COMBAT: BATTLE CLASH 2** retoma la trama argumental de su antecesor, pero prestando mayor atención al apartado visual con scroles más rápidos y suaves, escenarios variados, impresionantes animaciones y un mayor tamaño para los Mechrobots enemigos. En **METAL COMBAT** también se ha incluido un útil, completo y divertido modo de aprendizaje, donde adquiriremos los conocimientos básicos para enfrentarnos con éxito a nuestros nuevos y temibles rivales cibernéticos. Otro gran impulso para el ***Super Scope***, que ya suma el tercer título oficial en nuestro país.

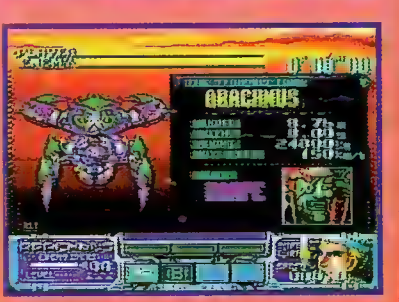
La calidad y cantidad de los juegos que la casa japonesa Nintendo está lanzando para Super Scope auguran un gran futuro a este periférico.

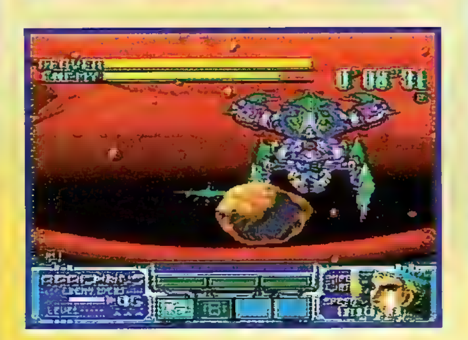














¡6 BOTONES EN ACCION!

SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!.
Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.

Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.



CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...



Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gaunlet IV, ...y muchos más que llegarán...

ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!
6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.
Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.
¡6 BOTONES DE ARCADE!.
¿Quién da mas?.





Unitros

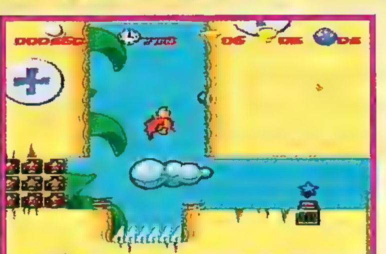


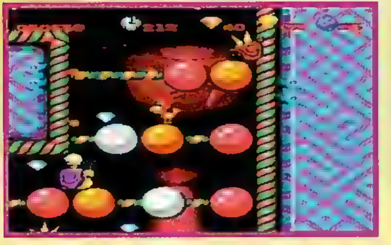


Alfred Chicken

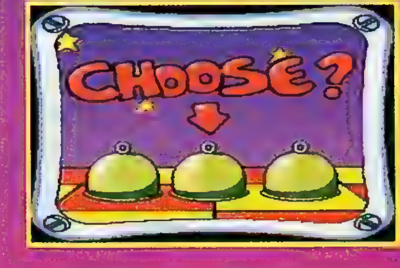
MINDSCAPE (REINO UNIDO)

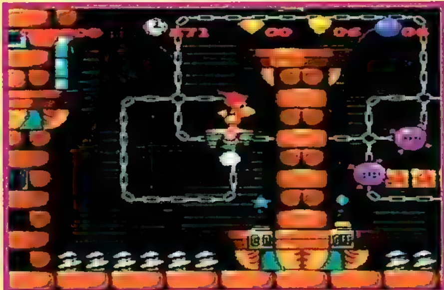


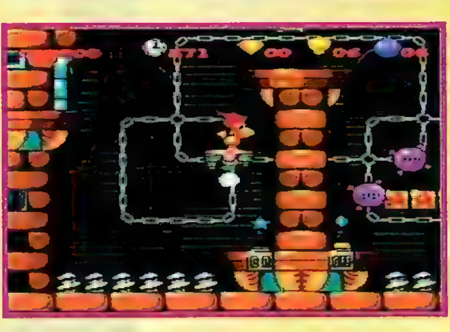




El equipo de programación **Twilight** siempre se ha caracterizado por la gran calidad técnica y gráfica de sus creaciones. MEGA TWINS (CHIKY CHIKY BOYS) o VIDEO KID para ***Amiga***, ***ST*** y ***PC***, son un perfecto ejemplo de ello. Pero la era de las consolas ha comenzado también para estos muchachos y, bajo la atenta mirada de la impredecible **Mindscape**, se han lanzado a su mayor y más ambicioso proyecto: un impecable arcade de plataformas protagonizado por el pollo Alfred. La primera versión que vio la luz, visualmente acertada y de una gran jugabilidad, fue para ***Game Boy***, donde ya se podía apreciar el buen hacer de los programadores. Más tarde nació la versión ***Amiga***, con la ganancia cromática correspondiente y un mapeado más extenso; prólogo a la impresionante adaptación para ***Super Nintendo***. **Mindscape** y **Twilight** han sabido aprovechar, por primera vez, las suculentas capacidades técnicas que ofece ***Super Nintendo***, dotando a este difícil y jugable arcade con un perfecto colorido, un doble scroll de fábula y todos los ingredientes necesarios para convertirlo en uno de los más grandes del año 94.





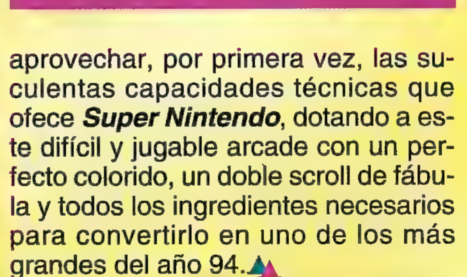






FASE DE BONUS

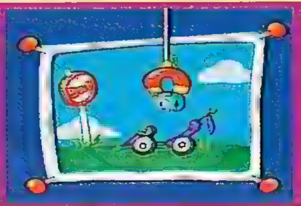
La pericia visual será el arma indispensable para descubrir dónde se esconde el mayor número de vidas en este divertido juego de bonus.



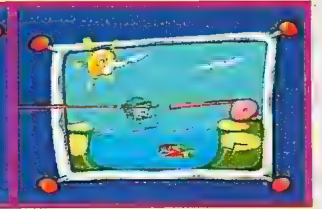
CAIDA LIBRE











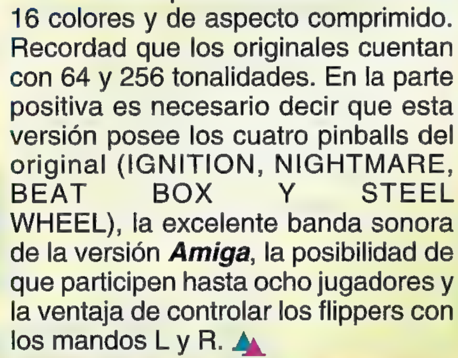

SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.
KIRBY'S DREAM LAN
El Pueblo de Dream Land est en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?
THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontra el camino de vuelta a su querida tierra?
¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.
4 Ases en tu Mano
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licenciar

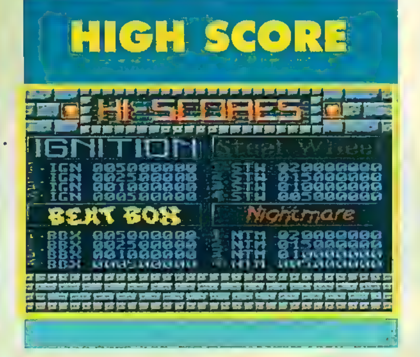


Pinball Dreams

GAMETEK (REINO UNIDO)







Digital Illusions es un pequeño grupo de programación sueco que sorprendió al mundo entero con sus dos grandes producciones: PINBALL DREAMS y PINBALL FANTASIES para ***Amiga*** y ***PC*** bajo el sello **21st Century**. Ahora, la compañía **Gametek** junto con el grupo de programación **Spidersoft** han apilado esfuerzos (tras una recomendable versión de ***Game Boy***) para reproducir el mito *pinbolero* en los circuitos de ***Super Nintendo***. El resultado final no ha sido todo lo sobresaliente que se esperaba, debido a un mejorable scroll y a unos tableros de pinball reproducidos con tan sólo 16 colores y de aspecto comprimido. Recordad que los originales cuentan con 64 y 256 tonalidades. En la parte positiva es necesario decir que esta versión posee los cuatro pinballs del original (IGNITION, NIGHTMARE, BEAT BOX Y STEEL WHEEL), la excelente banda sonora de la versión ***Amiga***, la posibilidad de que participen hasta ocho jugadores y la ventaja de controlar los flippers con los mandos L y R.







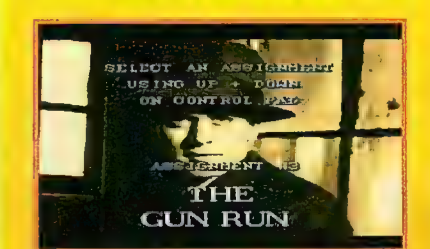




OCEAN (REINO UNIDO)

Uno de los lanzamientos más logrados de la pasada década fue la gran adaptación de **Ocean** de *Los Intocables* para ***Atari ST*** y ***Amiga***. Cinco años después, **Ocean** ha recuperado esta jugosa licencia para presentarnos otro atractivo arcade multifase que recoge las secuencias más sobresalientes de la versión para ordenador: trepidantes enfrentamientos al más puro estilo OPERATION WOLF, tiroteos con perspectiva aérea multidireccional o fases horizontales de puñetazos con ametralladora incluida. Para actualizar el producto se han utilizado digitalizaciones de la reciente emisión televisiva y todas las fases (cinco en esta ocasión) han experimentado el necesario *remake* técnico. El sonido, otra de las grandes especialidades de **Ocean**, también nos sorprende con increíbles partituras, destacando la melodía principal que es tecnológicamente perfecta.

ELEGIR FASE



A través de esta pantalla podréis acceder a las diferentes fases del juego.



GAME OVER

FASE 1 - DOWNTOWN SHOOTOUT





FASE 2 - COUNTERFEIT OPERATION



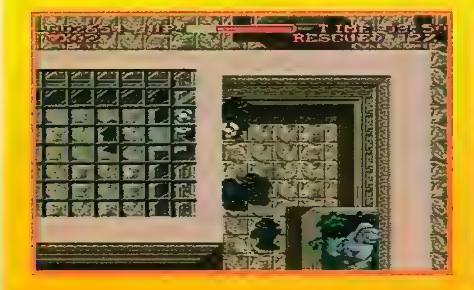


FASE 3 - GUN RUN





FASE 4 - THE COURTHOUSE







Side Pocket

DATA EAST (ESTADOS UNIDOS)

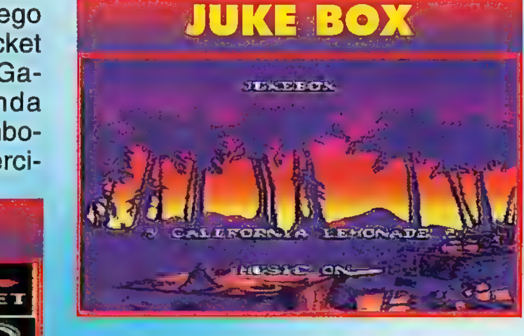




Después de la excelente versión para ***Mega Drive*** de SIDE POCKET, la popular recreativa de billar creada por **Data East**, los creativos de **Iguana Entertainment** (AERO THE ACROBAT) han sido los elegidos por la insigne compañía para recrear las excelencias del billar americano en ***Super Nintendo***. La calidad de las voces sampleadas (presented by data east" y "side pocket") en las primeras pantallas de presentación, supera a todo lo escuchado hasta ahora. Las melodías alcanzan una calidad poco usual en cartuchos de este tipo. SIDE POCKET incluye cuatro modalidades de juego (1P Pocket Game, 2P Pocket Game, 2P 9 Ball Game y Trick Game), donde podremos dar rienda suelta a nuestras mortales carambolas a través de 19 *imposibles* ejercicios de billar. Además de esta gran cantidad de posibilidades, la opción Juke Box pondrá a nuestra disposición las 20 estupendas melodías del juego. Prestad atención porque merece la pena escucharlas (especialmente la de Game Over) y a ser posible en un buen equipo de música. Una gran conversión de la clásica máquina recreativa de **Data East**, que no supera en realismo al CHAMPIONSHIP POOL de **Mindscape,** pero sí en jugabilidad, sencillez de manejo y calidad audiovisual.



JUKE BOX







TRICK GAME





GAME OVER



Ven a jugar a la Feria



FEJU'94

Feria Internacional del Juguete

Del 9 al 14 de Febrero, en Valencia

Zona abierta al público.
Entrada Oeste, de 10 a 19 h.



oye, toca, y juega con las últimas novedades que los fabricantes de Hobby presentan para la próxima temporada.

Lo último en:

Video consolas,
Juegos ordenador,
y CD-ROM.

Apréndete los nuevos modelos de video consolas, admira las potentes capacidades gráficas y memoria que tiene el CD-ROM, conoce toda la oferta de videojuegos del mercado, y vive auténticas aventuras interactivas.

De paso podrás jugar en el mundo del Modelismo, con coches, aviones, barcos, helicópteros, Scalextric, Carrera,... etc.

Pasear en el minitren o Patinar un rato.

Ven, la diversión está asegurada.



INFORMACION : FMI Avenida de las Ferias, s/n E-46035 Benimámet (Valencia)
Apartado 476 • E 46080 Valencia • Teléfono: (96) - 386 11 00 • Telex 62435 FERIA E
Fax (96) - 363 61 11 - 364 40 64 • Dirección Telegráfica: FERIARIO

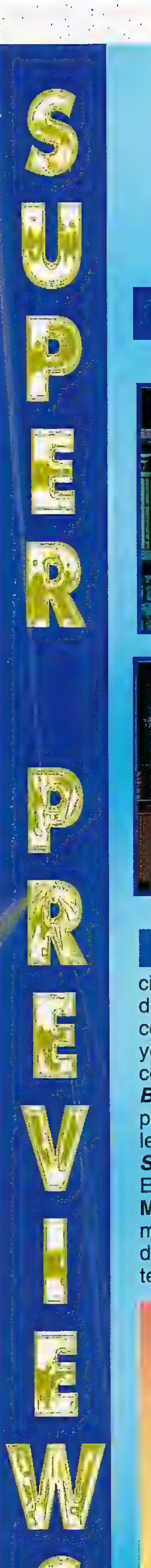


Ministerio de Industria, Comerc y Turismo

ICEX Instituto Español de Comercio Exteri

IBERIA

RENFE



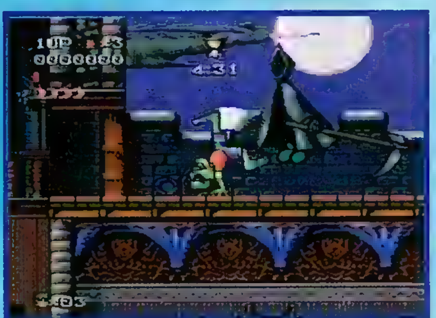


ELITE (REINO UNIDO)

8 MEGAS







La veterana compañía inglesa **Elite** y el grupo de programación **Motivetime** (DRAGON'S LAIR de ***Super Nintendo***) han dado por concluido su último y esperado proyecto, **DR. FRANKEN**. Tras la excelente calidad de la versión ***Game Boy***, todos esperábamos una compleja aventura dotada de las excelencias técnicas que nos ofrece la ***Super Nintendo***. Pero no, amigos. Esta vez los programadores de **Motivetime** han elaborado un llamativo arcade, en la más pura línea de su DRAGON'S LAIR, con gigantescos *sprites*, suaves *parallax* de scroll y bellos escenarios. En esta nueva versión, nuestro protagonista será capaz de realizar las más sorprendentes llaves de lucha, patadas giratorias, reversos y hasta podrá disparar descargas eléctricas de gran poder para deshacerse de sus inmensos enemigos. Como detalle final, os diremos que los veteranos jugadores de ***Spectrum*** dejarán escapar una lagrimita al escuchar el inicio de la melodía de la pantalla de presentación. ¿Recordáis aún ese gran clásico de **Elite** del año 84 llamado DR. FRANKY AND THE MONSTERS?



Mapa





Idiomas



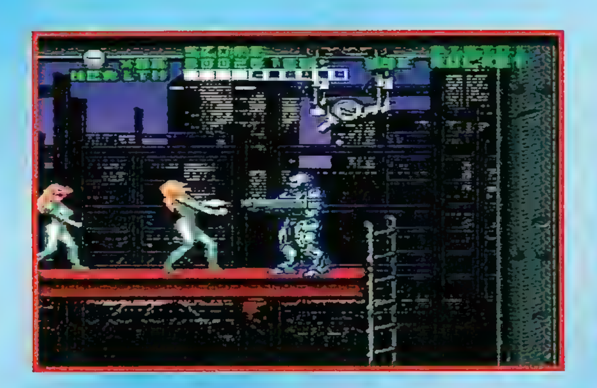
Como viene siendo habitual (recordad el STRIKER) Elite ha incorporado la opción de elegir idioma entre siete diferentes. Un buen detalle.



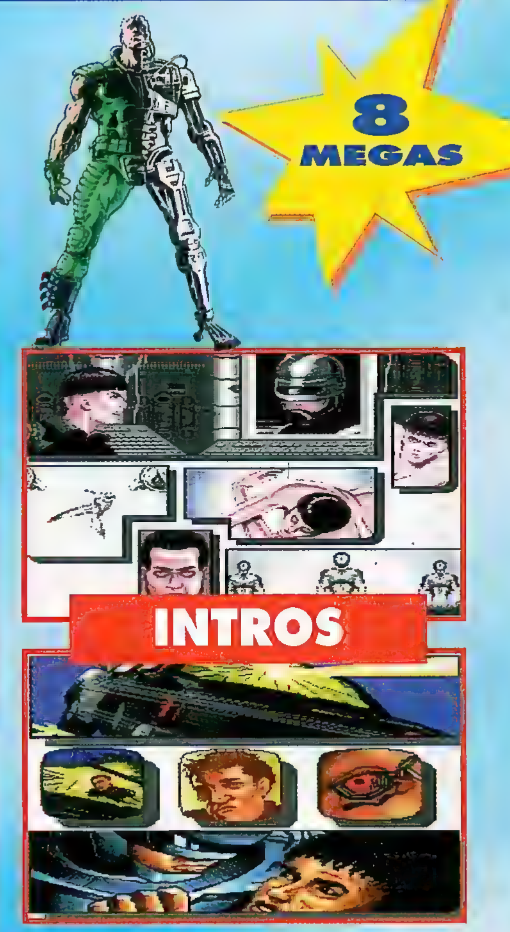


Robocop Vs. Terminator

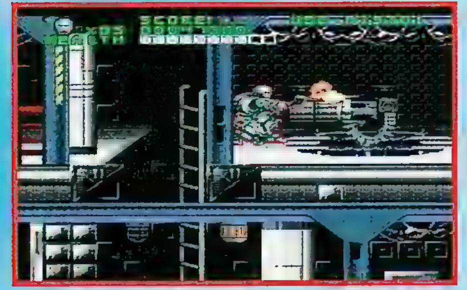
VIRGIN/INTERPLAY (ESTADOS UNIDOS)



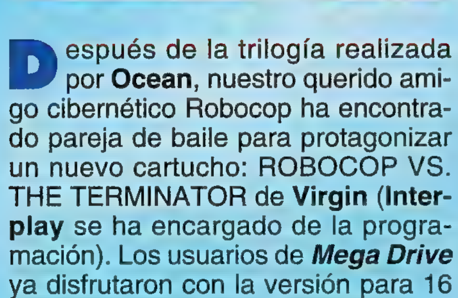




INTROS







Después de la trilogía realizada por **Ocean**, nuestro querido amigo cibernético Robocop ha encontrado pareja de baile para protagonizar un nuevo cartucho: ROBOCOP VS. THE TERMINATOR de **Virgin** (**Interplay** se ha encargado de la programación). Los usuarios de ***Mega Drive*** ya disfrutaron con la versión para 16 Megas de este duelo cibernético.

La rebaja de megas en el cartucho de ***Super Nintendo*** no ha mermado sus cualidades técnicas y lúdicas. Los escenarios presentan evidentes mejoras en sus gráficos gracias a un logrado *Ghost Layering* y unos colores más apropiados que en la anterior entrega. Las animaciones y su jugabilidad son muy aparentes: un robot enorme de parsimoniosas zancadas y limitada maniobrabilidad, pero impresionante poder ofensivo. Los que disfrutaron con el cyborg más impresionante de la pasada década estarán encantados con su nueva aventura, sobre todo si tenemos en cuenta el enemigo que lo acompaña. Dentro de poco tiempo estará en la calle.

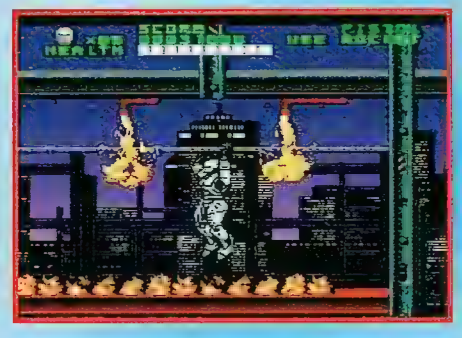
PASSWORD



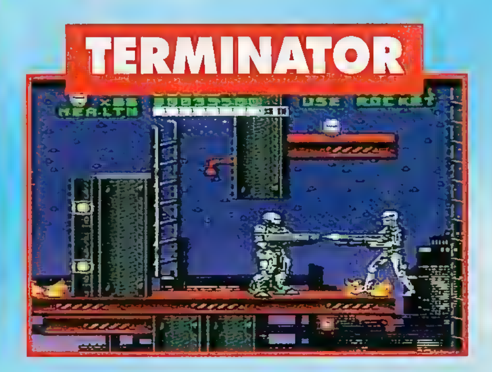
La pantalla de Game Over os dará la bienvenida acompañada del consiguiente password. Apuntadlo amigos.

ED-209





TERMINATOR



SUPER PREVIEWS

Hammerin' Harry

IREM (JAPON)

INTRO



Después de sorprendernos con un sensacional y épico R TYPE 3, uno de los cinco mejores juegos de disparos para ***Super Nintendo***, la compañía japonesa **Irem** está preparada para su próximo gran lanzamiento: la nueva aventura del gran mito recreativo **HAMMERIN´ HARRY**, de grato recuerdo para usuarios de ***NES***. La particularidad de este personaje de ojos azules y enorme cabeza es utilizar un poderoso martillo, como arma ofensiva y defensiva, para deshacerse de todo malhechor que cruce su camino.

La calidad técnica de esta superproducción de la compañía **Irem** resulta magnífica. Es uno de los mejores juegos de **Irem** por sus gráficos de gran colorido, un protagonista de considerables proporciones, estupendas intros, scrolles impecables y la fantástica jugabilidad que siempre ha rodeado a este personajillo.

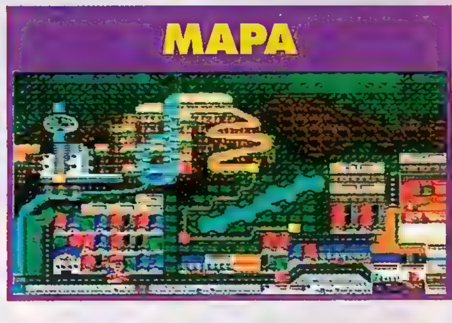
Aunque no es una conversión directa de la fabulosa recreativa, **HAMMERIN' HARRY** para ***Super Nintendo*** es otra maravilla *made in* ***Irem*** del calibre de R TYPE 3 o DINOSAURS.



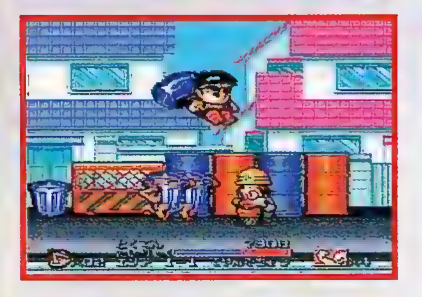
ENEMIGOS FINALES



MAPA











UN MARTILLO MOTORIZADO

En algunas fases nuestro personaje se desplazará a bordo de una *potente* moto de brillantes colores y escasa cilindrada, acompañado de su inseparable martillo. Como en ROCKY RODENT, otro juego de Irem, el scroll parallax de estas fases es realmente perfecto.



Soccer Kid

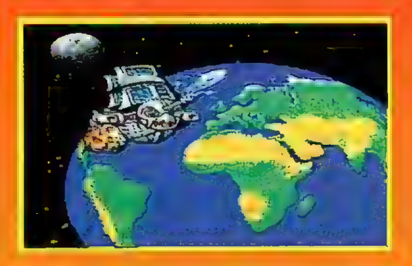
OCEAN (REINO UNIDO)

Uno de los juegos más populares y esperados de *Amiga* durante el pasado año fue **SOCCER KID**, el original y atractivo arcade de **Krisalis**. En este singular juego de plataformas controlábamos a un muchacho y su inquieto balón de fútbol en pos de recuperar la ansiada Copa del Mundo, ganada impunemente por el alienígena Scab. La posibilidad de utilizar el balón como arma arrojadiza contra el enemigo y su gran calidad técnica le auparon a lo más alto de las listas en el Reino Unido y en otros países europeos. Tras el gran éxito de **SOCCER KID** en ordenador, la compañía **Ocean** no se lo pensó dos veces y adquirió la licencia de este original juego para ***Super Nintendo***. Recordad que **Domark** tiene a su vez la licencia para las versiones ***Mega Drive*** y ***Game Gear***.
Krisalis se ha encargado una vez más de la programación del juego. Este grupo ha realizado una copia casi exacta de la versión para ***Amiga*** con gráficos de notable calidad, un efectivo doble scroll, una breve pero efectiva intro, los necesarios passwords y la endiablada dificultad que tantas glorias ha supuesto para este pequeño futbolista.

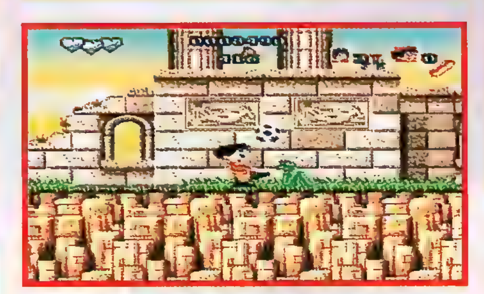


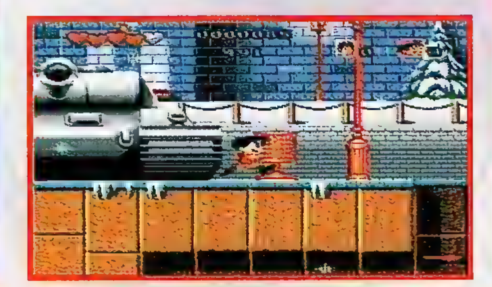
INTRO













ELEGIR IDIOMAS

Hasta cinco idiomas podremos elegir en SOCCER KID: inglés, francés, alemán, italiano y español. Un detalle de magnífico gusto.



LOS COLORES

Si no te gusta el uniforme inicial de SOCCER KID (amarillo y rojo), podrás cambiarlo a tu gusto con L y R. Tienes cientos de combinaciones.



MAPA

SOCCER KID está dividido en cinco fases repartidas por todo el globo (Reino Unido, Italia, Rusia, Japón y Estados Unidos), con tres subfases en cada una de ellas.



CARTUCHERA GAME BOY + TIP OFF
P.V.P. 8.350



SOCIOS 2.950

PAD PARA MEGADRIVE COMPETITION PRO
P.V.P. 3.600



SOCIOS 2.500



TELEMACH (PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)

TELEMACH (PARA PC)

P.V.P. 7.600

SOCIOS 6.100





SOCIOS 12.990

LETHAL ENFORCE MDV+ 2 PISTOLAS
P.V.P. 14.800

PARTY & CO
P.V.P. 7.600



SOCIOS 3.995



POR LA COMPRA DE UN JUEGO DE MEGA DRIVE-MASTER SYSTEM O GAME GEAR regalamos llavero Sonic



TURRICAN NES
ELITE para NES
P.V.P. 16.350
SOCIOS 7.350
F-16 PARA AMIGA Y PC
P.V.P. 2.650
SOCIOS 1.750
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS.
POP & soft
CLUB canadian Super juegos
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA FEBRERO
GAME BOY BASICA + SUPER MARIO LAND II
P.V.P. 14.980
SOCIOS 12.990
SOCIOS 26.890
GAME GEAR + SONIC + ALIMENTADOR CORRIENTE +TV TUNNER
P.V.P. 29.900
SIN GASTOS DE ENVIO
canadian



Inspector Gadget

HUDSON SOFT (REINO UNIDO)

8 MEGAS



INTRO

Ya era hora de que este popular personaje de dibujos animados protagonizase su correspondiente juego para consola. El Inspector Gadget ha sido fichado por los veteranos de **Hudson Soft** para su próximo arcade de plataformas. El objetivo de nuestro chiflado detective será rescatar a su querida sobrina Sophie que acaba de ser raptada por MAD, el clan del misterioso doctor Gang. Para ello tendrá que recorrer multiples fases de plataformas a través de las más populares regiones del mundo, ayudado por las pistas del siempre malparado comisario Gauthier. La calidad de **INSPECTOR GADGET** no alcanza la de otros productos de **Hudson Soft** como SUPER ADVENTURE ISLAND o SUPER BOMBERMAN. Sin embargo posee docenas de gadgets para realizar increíbles acciones que demuestran la polivalencia de este personaje. La valoración final queda lo suficientemente equilibrada como para mostrarnos un cartucho de agradables gráficos (le falla un poco el colorido), curiosos enemigos finales, atractivas intros y una gran jugabilidad.

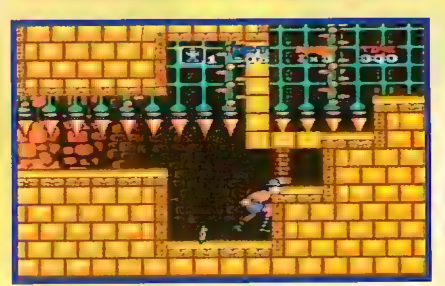


ROTACIONES



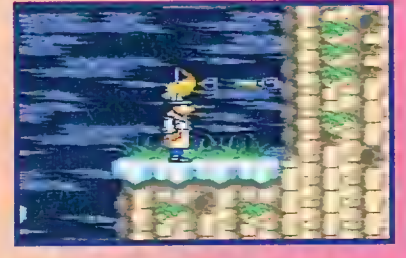
En el primer duelo contra un enemigo final en INSPECTOR GADGET, el doctor Gang y los esbirros cayendo de las alturas serán el plato fuerte.

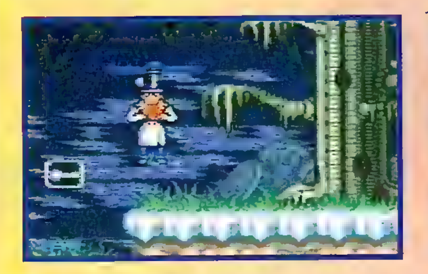


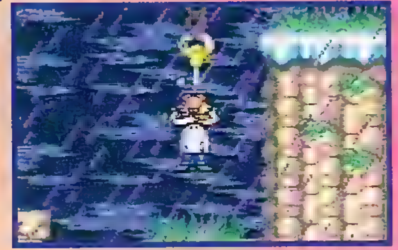


Gadgets

Como en la serie, el simpático inspector podrá adquirir todo tipo de gadgets que le permitirán realizar las acciones más increíbles

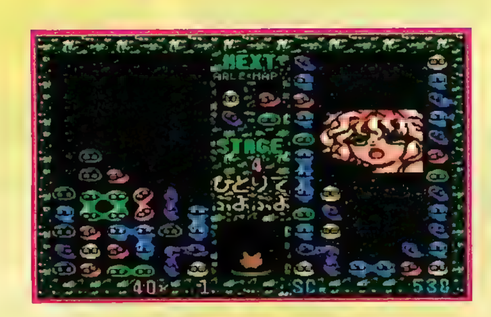






Super Puyo Puyo

BANPRESTO (JAPON)





La última fiebre que asoló los salones recreativos de Japón el pasado verano tenía un curioso nombre: PUYO PUYO. Creado por **Compile,** este juego conjugaba las bondades lúdicas de dos míticos puzzles electrónicos: TETRIS y COLUMNS. Por supuesto, **Compile** no se conformó con incluir el desarrollo puro y duro de este tipo de juegos. Una serie de animaciones, digitalizaciones sonoras y el divertido modo historia lo transformaban en un *puzzle game* de perfectas cualidades técnicas y jugables. Con esta fulminante trayectoria no podía pasar inadvertido para las consolas y pronto pudimos disfrutar con la excelente versión para ***Mega Drive***, que para el mundo occidental pasó a llamarse DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE. Un par de meses más tarde, **Banpresto** adquirió la licencia y los muchachos de **Compile**

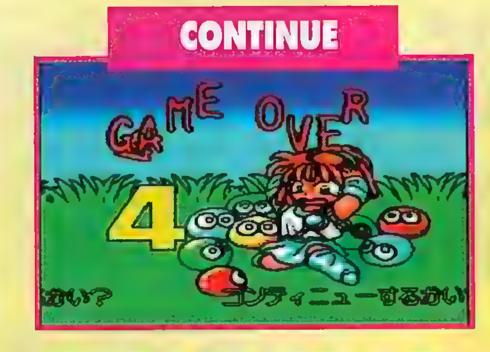
LECCIONES

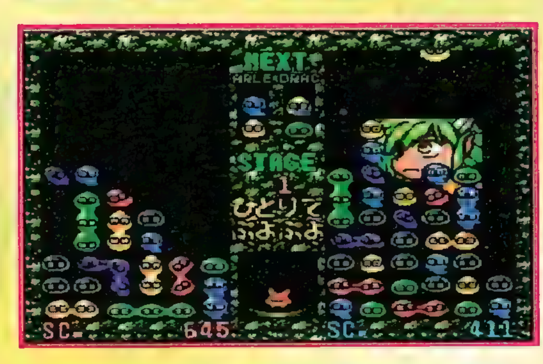


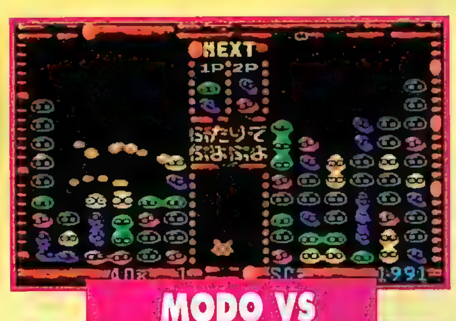
MODO 1P & 2P



CONTINUE

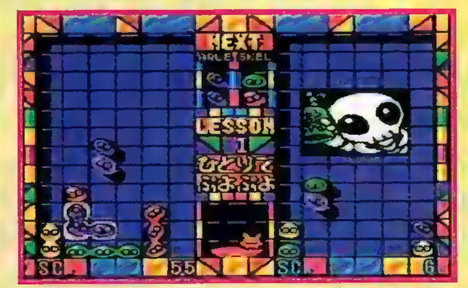




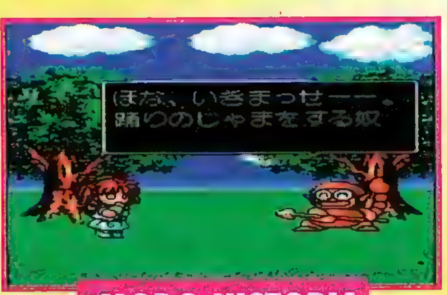


MODO VS





se encargaron una vez más de programar la versión para ***Super Nintendo***. **SUPER PUYO PUYO**, dentro de la maravillosa simplicidad que rodea a este juego, puede considerarse como la versión más sobresaliente. Si queréis averiguar por qué los japoneses perdieron la cabeza por este juego, esperad a echar unas partiditas con él.



MODO HISTORIA

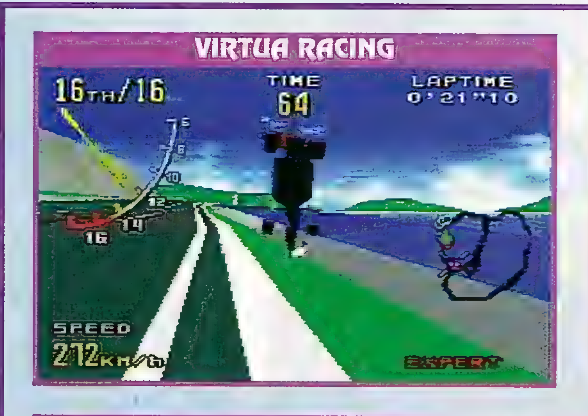




A LA ESPERA DE NUEVAS MAQUINAS

Por lo visto en el Consumer Electronic Show (CES) de Las Vegas, los primeros meses de 1994 serán de transición en el mundo de los videojuegos, hasta la llegada, aún incierta, de las potentes consolas prometidas por las distintas compañías del sector. De momento, sólo podremos disfrutar con juegos y más juegos.

VIRTUA RACING





DE TODO UN POCO

Sega ha preparado para *Mega Drive* un cartucho con licencia de la Major League Baseball. El sistema Sports Talk nos permitirá oír los comentarios del desarrollo del partido. Además, SUB-TERRANIA, un arcade protagonizado por robots de combate, nace con maravillosos augurios de éxito.

SUB-TERRANIA



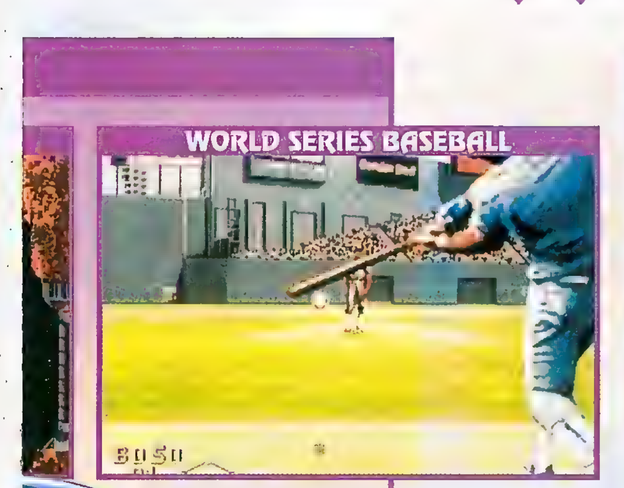
SONIC 3



La compañía Sega ha anunciado grandes novedades para 1994. Se espera con impaciencia el HEDGEHOD DAY, el día de la salida al mercado de SONIC 3. Además, con VIRTUA RACING, el mejor simulador automovilístico creado para 16 bits, se inicia la andadura del revolucionario chip SVP (Sega Virtua Processor).

◆ ◆ ◆

WORLD SERIES BASEBALL



SISTEMAS DE EVALUACION

El novedoso sistema de **Sega** para la evaluación de cartuchos ha dado paso a un nuevo método de calificación, presentado por la Software Publishers Association (organización que representa a 1.100 empresas del sector). También **Sega** y **Nintendo** han presentado en el CES una guía para utilizar mejor los videojuegos.

GAME GEAR

Tres son los grandes títulos presentados para la portátil de **Sega**: MARVEL X-MEN (los populares héroes consoleros vuelven a la carga), ALADDIN y NBA BASKETBALL.

ALADDIN

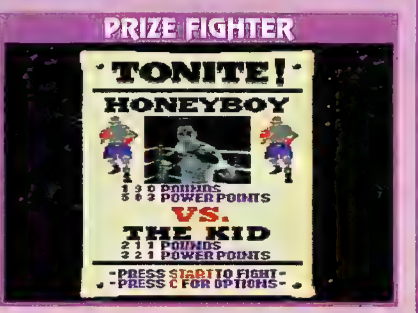
NBA BASKETBALL

MEGA CD

DOUBLE SWICTH



PRIZE FIGHTER



TOMCAT ALLEY



La rápida aceptación del ***Mega CD*** ha llevado a **Sega** a potenciar su periférico con juegos como PRIZE FIGHTER, DOUBLE SWICHT y TOMCAT ALLEY, un potente simulador de vuelo protagonizado por actores de carne y hueso, que ha contado con la colaboración de Sam Nicholson en los efectos especiales.

LLEGA EL ROL

Los aficionados a los juegos de rol pueden estar felices. En el CES se han presentado creaciones fantásticas como STAR TREK: THE NEXT GENERATION (una aventura con más de cien horas de entretenimiento y pura acción arcade) y SHADOWRUN (una odisea futurista repleta de extraños seres y computadoras que cosechó gran éxito en ***SNES***).

HARDWARE



Pocas cosas se conocen de la nueva consola de 32 bits ***Saturn***, aunque sí pudimos contemplar la ***Genesis CDX***. Esta maravilla integra en un pequeño CD toda una ***Genesis*** y un ***Sega CD***. Realmente increíble. El pack que ha salida a la venta en Estados Unidos incluye juegos como SONIC CD y ECCO THE DOLPHIN.

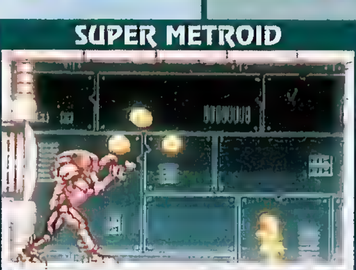


Con el lema the best play here (los mejores juegan aquí), la compañía japonesa Nintendo presentó en Las Vegas sus nuevos programas. La segunda generación del chip FX ya se ha puesto en marcha en juegos como STUNT RACE FX, un simulador de coches con unos gráficos desarrollados por polígonos en 3D gracias a la tecnología RISC.

◆ ◆ ◆

NUEVOS CLASICOS


KIRBY'S TEE SHOOT

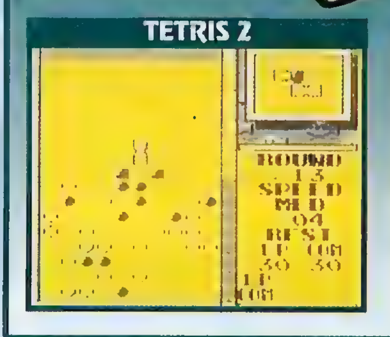

SUPER METROID

METROID vuelve a ponerse de rabiosa actualidad gracias a la realización de su segunda parte (SUPER METROID), que tendrá 24 bits de imparable acción e insuperables gráficos. Otra estrella que vuelve a brillar con luz propia es Kirby, protagonista de un juego de golf con lo más desesperante de los juegos de arcade y reflexión. En KIRBY'S TEE SHOOT gozaréis de su excepcional colorido.

SILICONGRAPHICS

La presentación oficial de PROJECT REALITY, el nuevo sistema desarrollado por la compañía norteamericana **SiliconGraphics** para **Nintendo**, iluminó el firmamento de una feria que le debe gran parte del éxito cosechado. Los creadores informáticos de los dinosaurios de Spielberg en Jurassic Park anunciaron que dicho proyecto verá la luz a finales de este año en máquinas recreativas, como paso previo para el nacimiento de la anunciada nueva consola de **Nintendo**. En el corazón de la máquina latirá una versión del MIPS/MULTIMEDIA ENGINE, con un microprocesador MIPS RISC de 64 bits, cuyas prestaciones están muy por encima de cualquier sistema que hayáis visto, gracias a su vertiginosa velocidad para trabajar con gráficos en 3D. La única respuesta que quedó sin resolver fue el soporte del nuevo equipo. Mientras algunos barajan la posibilidad de tecnología CD, todo parece apuntar hacia la creación de un extraordinario cartucho que pula sus carencias. Pero lo más interesante es el precio con el que prometen saldrá a la venta: rondará los 250 dólares (unas 35.000 pesetas).

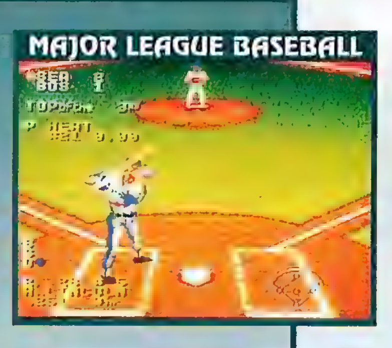
GAME BOY


TETRIS 2

El fontanero italiano, junto a la segunda parte de TETRIS, es el protagonista de los lanzamientos para ***Game Boy***. En WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 podremos escoger la opción de dirigir a Wario, la antítesis del héroe de la compañía japonesa. El juego incorpora una batería de *backup* que puede grabar hasta tres partidas. DONKEY KONG'94 será el único programa que pueda competir con el bigotón.

MAS DEPORTE, POR FAVOR


MAJOR LEAGUE BASEBALL


MAJOR LEAGUE BASEBALL


NHL STANLEY CUP

Dos deportes americanos copan los nuevos cartuchos. MAJOR LEAGUE BASEBALL simula la liga profesional de béisbol. STANLEY CUP recrea, amparado en el modo 7, la acción del hockey sobre hielo. Estas dos disciplinas son las actividades deportivas más seguidas en Estados Unidos, por lo que **Nintendo** ha intentado aprovechar su tirón para aumentar sus ventas en el mercado americano. Ambos serán un éxito en España.

ACCLAIM

NES

El nuevo diseño de la consola ***NES*** intentará recuperar en el mercado americano el camino perdido. Sus dos grandes lanzamientos serán: MEGA MAN 6 y ZODA´S REVENGE: STAR TROPICS 2, un juego que introduce complicados puzzles.





ALTOS VUELOS

La casa japonesa estudia un ambicioso proyecto con compañías aéreas –el NINTENDO GATEWAY SYSTEM–, para instalar un sistema integrado en los aviones que combine información sobre los servicios de las citadas compañías y la posibilidad de disfrutar con sus videojuegos.



Esta marca ha anunciado el próximo lanzamiento del popular MORTAL KOMBAT para ***Mega CD***. Entre los cartuchos de próxima aparición, es preciso destacar: NBA JAM (para ***Mega Drive, SNES*** y ***Game Gear***), CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER (de ***SNES*** y ***Mega Drive***), un simulador futbolístico con extraordinarios gráficos y las dos últimas entregas de la archiconocida Familia Simpson, ITCHY & SCRATCHY y VIRTUAL BART.

NBA JAM











ACCOLADE



Esta magnífica compañía británica va a englobar todos sus programas deportivos en la recién creada **Sport Accolade**, una nueva división de la casa inglesa.

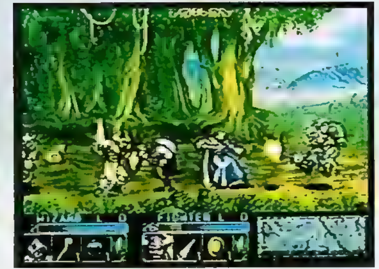
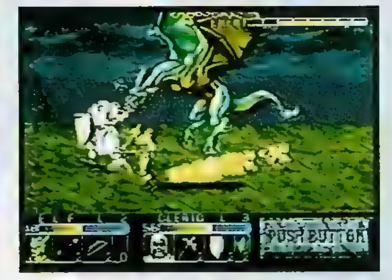
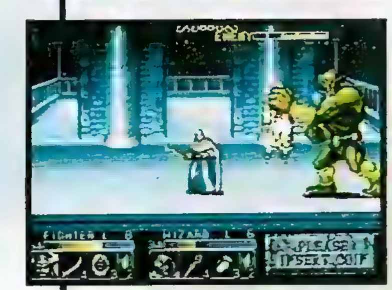
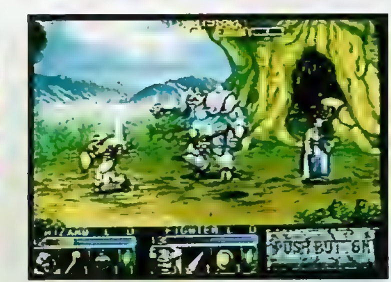
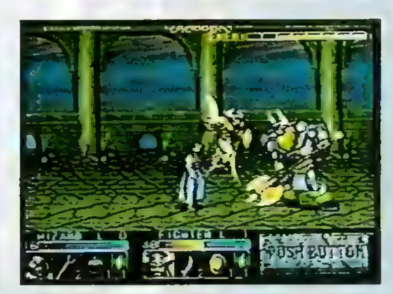
Entre los nuevos juegos que presentó **Accolade** en la CES de Las Vegas es preciso destacar los siguientes magníficos cartuchos deportivos:

- BARKLEY: SHUT UP AND JAM, un simulador de baloncesto que cuenta con la presencia de la polémica estrella de los Phoenix Suns como principal protagonista.
- BRETT HULL HOCKEY, un producto oficial avalado por la National Hockey League Player Association (NHLPA) que cuenta con toda la velocidad, la agresividad y la emoción de este trepidante deporte; un fiel paradigma del estilo de vida norteamericano.
- PELE SOCCER, un discreto juego de fútbol bautizado con el nombre del astro brasileño.
- SPEED RACER, un simulador automovilístico con unos gráficos magistrales que pronto verá la luz para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.

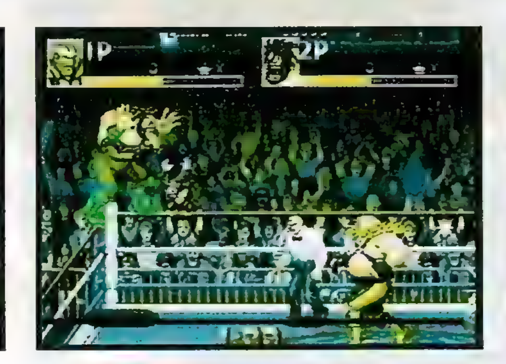
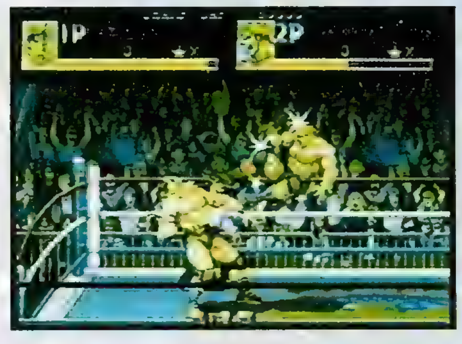
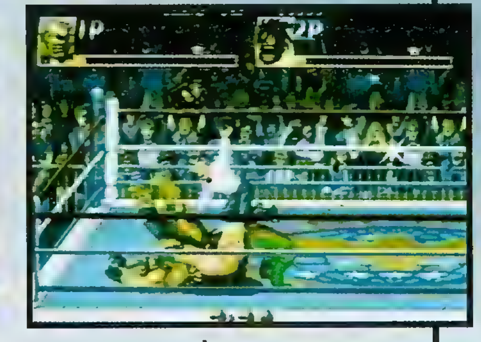
También es justo y necesario mencionar que un equipo de creativos británicos han elaborado una serie de televisión con Bubsy, emblema de esta casa, como principal protagonista. Los fans de la divertida mascota están de enhorabuena.

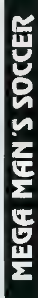


KING OF DRAGONS

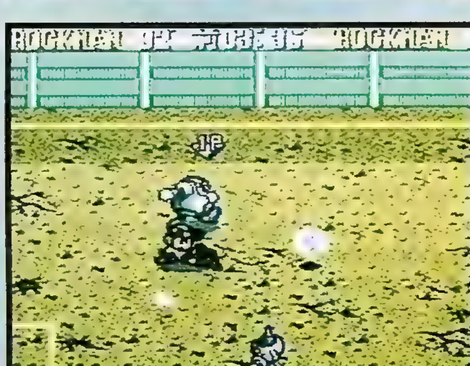







SLAM MASTERS



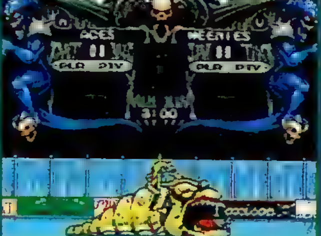
Los chicos de **Capcom** comienzan el nuevo año con SUPER STREET FIGHTER II. Pero, además, están dispuestos a arrasar con otros cartuchos impresionantes como KING OF DRAGONS, SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS, MEGA MAN'S SOCCER, EYE OF THE BEHOLDER y WIZARDRY V.






ELECTRONIC ARTS

MUTANT LEAGUE HOCKEY

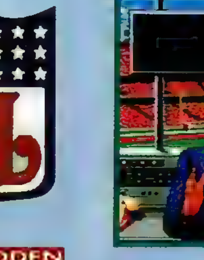



MARIO ANDRETTI RACING

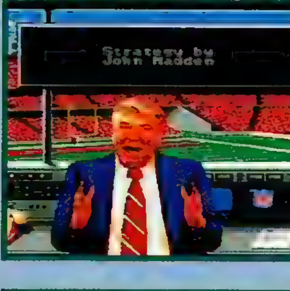
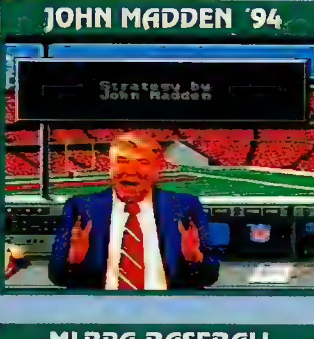




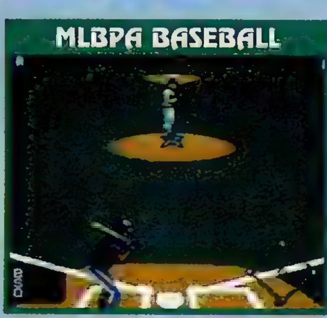




JOHN MADDEN '94

MLBPA BASEBALL





NBA SHOWDOWN



BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL



SKITCHIN'











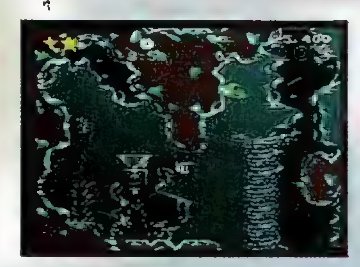
La compañía deportiva por excelencia sigue con su fecunda cosecha. Este año sobresalen para los 16 bits de **Sega** títulos como SKITCHIN', un arcade donde velocidad y acción se combinan perfectamente por las calles de Los Angeles; MUTANT LEAGUE HOCKEY, un juego de hockey sobre hielo con variopintos personajes que introducen una nota de color; MARIO ANDRETTI RACING, un simulador automovilístico con la Fórmula Indy como telón de fondo; MLBPA BASEBALL, un cartucho con toda la emoción del béisbol norteamericano y NBA SHOWDOWN, la magia del baloncesto profesional a tu alcance. Para ***SNES***, **Electronic Arts** sólo prepara una conversión del programa de fútbol americano universitario BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL. PGA TOUR GOLF y TWISTED son las apuestas de **EA** en el naciente mercado del 3DO.

INTERPLAY

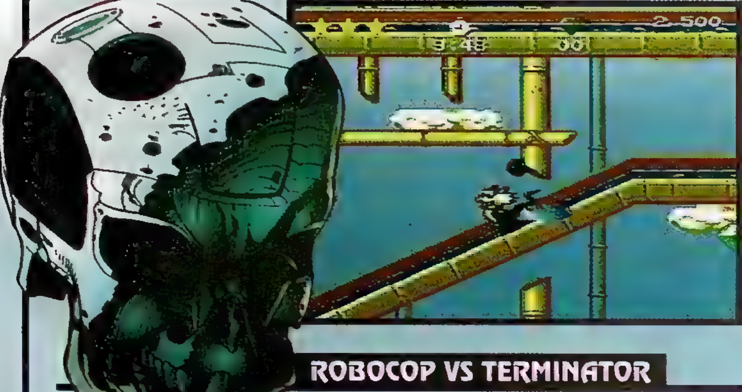


ANOTHER WORLD CD (3DO)

CLAYMATES







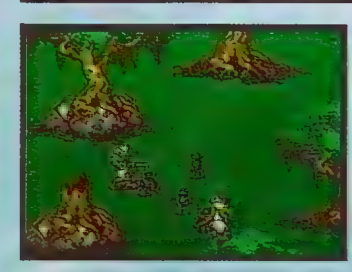
ROBOCOP VS TERMINATOR

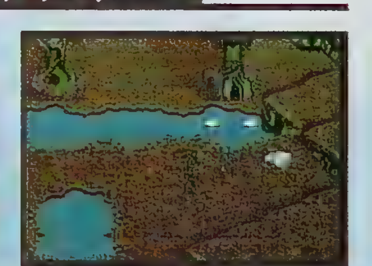




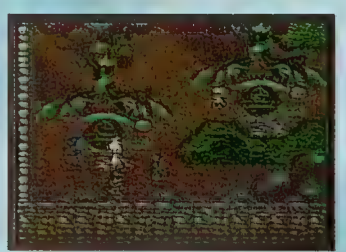
Esta compañía inicia su andadura en 1994 con tres títulos increíbles para ***SNES***: CLAYMATES, un arcade de plataformas con personajes de plastilina; THE LORD OF THE RINGS, una aventura gráfica basada en la famosa trilogía del genial Tolkien que narra las andanzas de un grupo de hobbits en la Tierra Media y STAR TREK, una odisea espacial con la tripulación del USS Enterprise como principal protagonista. Para ***Mega Drive*** sólo podemos anunciar la inmediata salida de THE LOST VIKINGS, un arcade-reflexión sabiamente adaptado de un programa para ordenador. La versión para ***SNES*** de ROBOCOP VS. TERMINATOR ha sido realizada por **Interplay** con un resultado excelente.

THE LORD OF THE RINGS









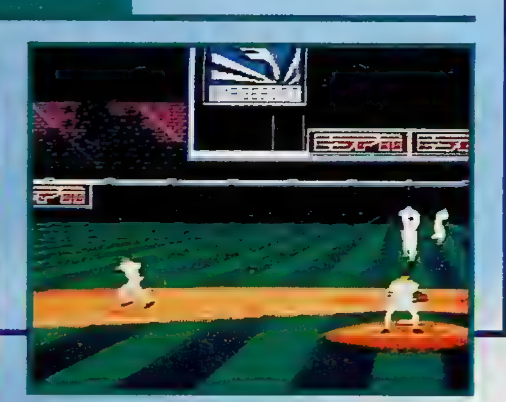


Sony sigue en la línea de grandes títulos por la que se ha caracterizado en los últimos tiempos. Sobresalen producciones como CLIFFHANGER (***Mega CD***), un fantástico arcade lleno de acción; ESPN BASEBALL (***SNES***, ***Mega Drive*** y ***Mega CD***), un correcto simulador de béisbol y SENSIBLE SOCCER (***SNES***), el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Otras entregas destacadas son: EQUINOX, SKY BLAZER, FLASHBACK y GROUND ZERO TEXAS para ***Mega CD***. Por su parte, **Psygnosis** vuelve a la carga con juegos extraordinarios como PUGGSY para ***Mega CD***, LEMMINGS 2 THE TRIBES para ***SNES*** y MICROCOSM (una magnífica superproducción que nos permitirá viajar por los parajes más recónditos del cuerpo humano) para ***Mega CD*** y ***3DO***.

ESPN BASEBALL

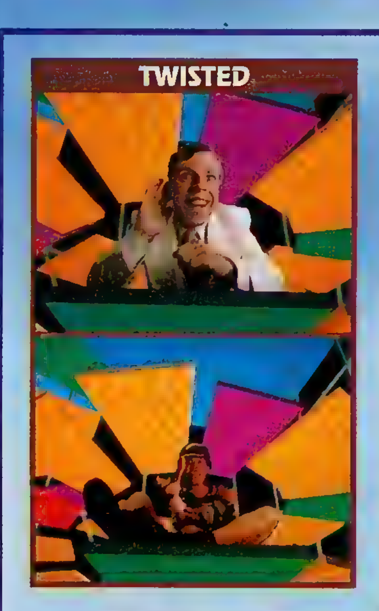






3DO

TWISTED



PGA TOUR GOLF



MADDEN FOOTBALL







En el CES se ha presentado la ***Atari Jaguar***, la primera consola con 64 bits del mercado. El precio de esta maravilla tecnológica, que ya cuenta con magníficas compañías licenciatarias, es de 250 dólares en el mercado norteamericano (unas 36.000 pesetas aproximadamente). Además, posee magníficos periféricos como un doble CD-ROM, un casco de realidad virtual y un interface. Por su parte, el ***3DO*** va a ser uno de los grandes productos de los próximos años por el apoyo que le están otorgando las grandes compañías. Entre sus nuevos títulos destacan JURASSIC PARK, SUPER WING y DEMOLITION MAN.

TECMAGIK

PINK GOES TO HOLLYWOOD

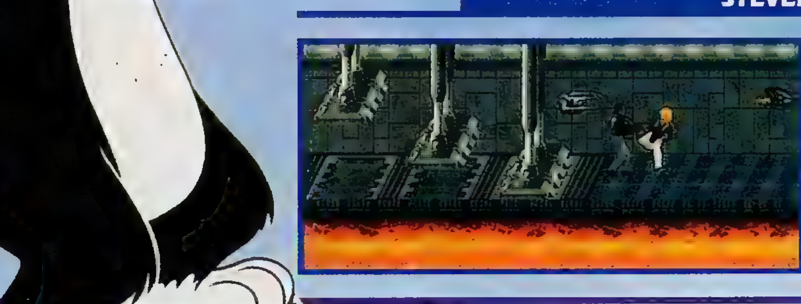
SYLVESTER AND TWEETY

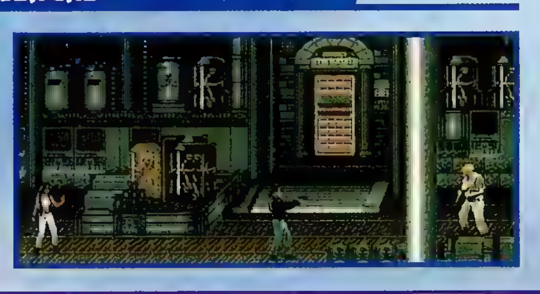


La compañía norteamericana ha aprovechado la reunión de las principales multinacionales dedicadas al mercado del entrenimiento electrónico en Las Vegas, para presentar las versiones definitivas de sus cuatro juegos más conocidos y esperados. La calidad final del cartucho de artes marciales protagonizado por el *mamporrero* Steven Seagal mejora notablemente la de sus apariciones en la pantalla grande. El programa para ***SNES*** y ***Mega Drive*** en 3D bautizado con el nombre del actor (o lo que sea) es realmente espectacular. Otros actores mucho más simpáticos son los conocidos dibujos animados Sylvester y Tweety y la inefable Pantera Rosa. Todos ellos también han sido *contratados* por **Tecmagik** para protagonizar cartuchos de éxito seguro, porque son verdaderas obras maestras de la programación. Y hablando de actuaciones, el que mejor representa su papel sobre la hierba de las pistas de tenis de Wimbledon es André Agassi. En su ciudad natal se presentó un juego que lleva su nombre (ANDRE AGASSI TENNIS) y que ha sido considerado por los expertos como el simulador más completo realizado hasta la fecha sobre el deporte de la raqueta.



STEVEN SEAGAL





SPACE ACE

DESAFIO TOTAL

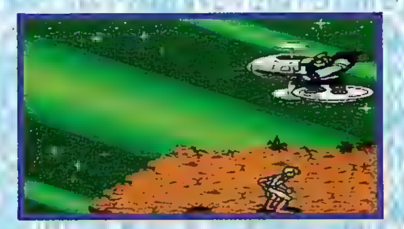
Para todos aquellos amantes de las espectaculares pero limitadas recreativas de Sullivan Bluth, DRAGON'S LAIR y SPACE ACE, y sus posteriores versiones para ordenador, Empire ha creado un arcade para Super Nintendo con 25 fases de dificultad extrema y un virtuosismo gráfico digno de admiración.

En la misma línea que DRAGON´S LAIR llega este nuevo programa de la compañía británica **Empire**, aderezado con las personales animaciones, colorido y presentación de **Sullivan Bluth**. La primera partida con **SPACE ACE** provoca una especie de *shock*. Prácticamente no hay tiempo para reaccionar y se pierden todas las vidas una detrás de otra. Es necesario saber en todo momento hacia dónde moverse en el instante preciso. El objetivo es rescatar a una princesa en un curioso y lejano escenario: el espacio exterior.
Tras superar la sorpresa inicial de los primeros compases del cartucho, la segunda fase es algo más acogedora. La impecable realización técnica del juego y su magnífica presentación, tanto en gráficos como en sonido, sirven para incitar a superar su extremada dificultad. Muchos de los



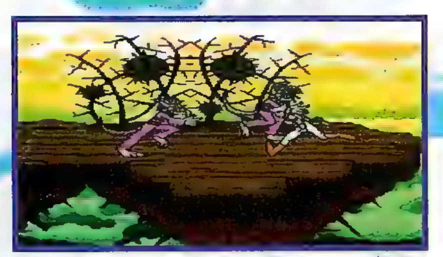
MOUNTAIN SIDE

Es la primera toma de contacto con el juego, extremadamente difícil y trepidante. No hay posibilidad de contraatacar y debemos limitarnos a esquivar todos los ataques.



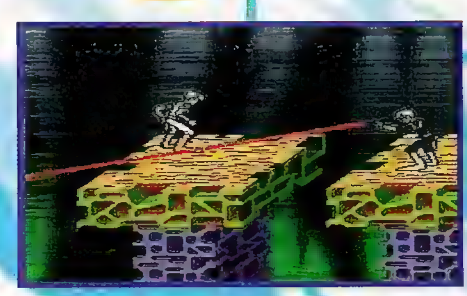


FASE 1









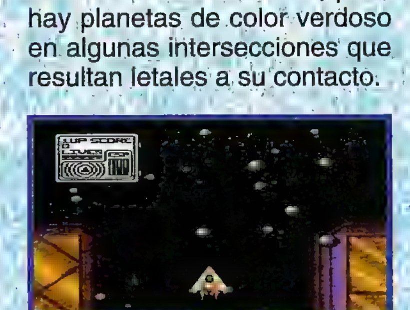
escenarios son juegos completamente diferentes: desde un scroll horizontal hasta un *shoot'em up* o un desarrollo de plataformas, aunque todos comparten espléndidos gráficos. Las pantallas son un derroche de colorido y la animación del personaje es similar a la de la máquina recreativa.

En definitiva, un buen programa, aunque muy difícil al principio. Esta complejidad constituye una de las claves para que el reto sea aún mayor.

MARIO DE LUIS

SPACE MAZE

Hay que salir del primer laberinto utilizando la nave espacial. El choque con las paredes no resulta mortal, pero hay planetas de color verdoso en algunas intersecciones que resultan letales a su contacto.



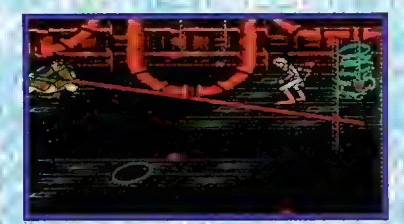


FASE 2



SPACE STATION ALPHA

Las plataformas y los enemigos no son precisamente una invitación a continuar. Atención a la escena donde el suelo se llena de toberas por las que sale energía mortal.

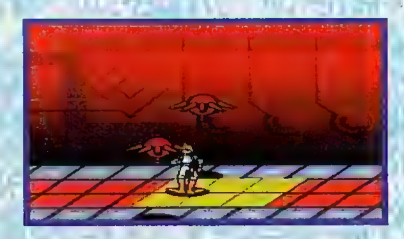




FASE 3

ENERGY POWER BETA

El escenario transcurre por unas losetas que se mueven hacia la izquierda. A partir de un punto, comienzan a desintegrarse y hay que saltar con cuidado de una a otra.

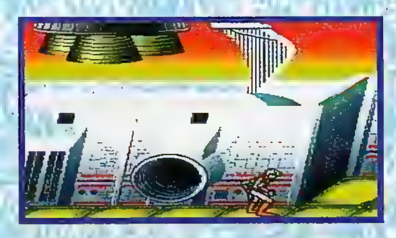




FASE 4

ENERGY POWER PLAHT

No es fácil, pero por lo menos transcurre sobre tierra firme, más concretamente en una planta de energía nuclear. Los guardianes son dignos de mención.

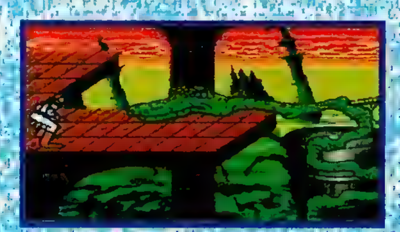


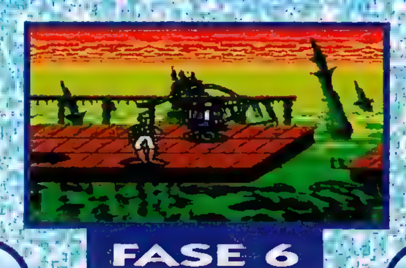


FASE 5

INDUSTRIAL RUM

Esta parte se desarrolla de forma muy parecida a la segunda zona del primer nivel: plataformas, grandes saltos, enemigos y la opción de defenderse utilizando el láser.

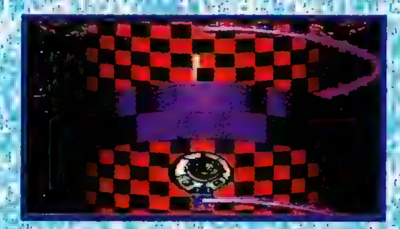




FASE 6

POWER TUBE

Y seguimos con los arcades. Esta vez nos encontramos a los mandos de un platillo volante. Por fortuna, los enemigos no nos atacarán por la espalda como ocurría en el nivel anterior.

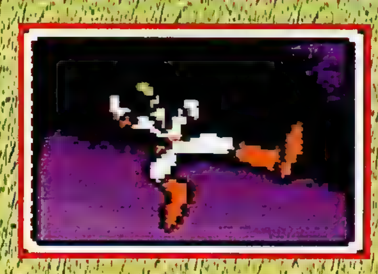


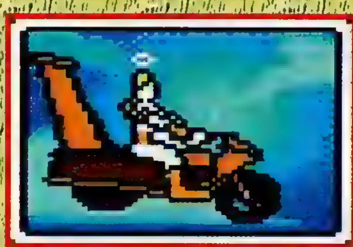


FASE 8

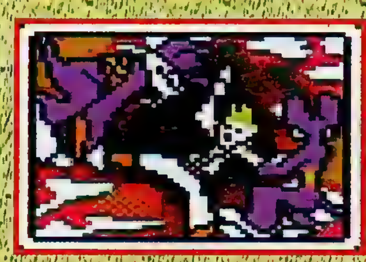
SECUENCIAS PARA PERDER VIDAS







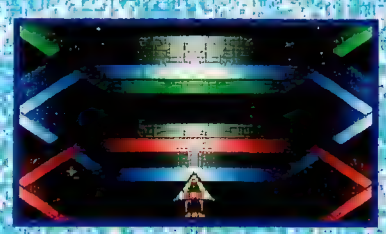






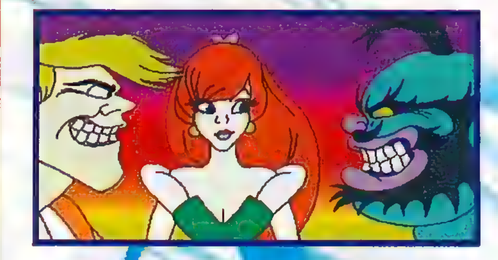
FIGHTER CHASE ESCAPE

En esta nueva fase espacial tendremos que salir con vida de un tubo vertical repleto de cazas enemigos. Cuidado con los gigantescos cazas que atacan desde atrás.



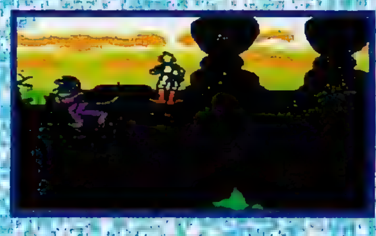


FASE 7



BARREN WASTELAND

Dos mosntruos aparecen a izquierda y derecha de la pantalla corriendo derechos al personaje. Después, un gigantesco enemigo verde se pone a merced de nuestro láser.

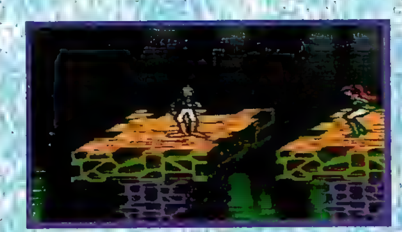




FASE 9

DARK DEX

Tras un susto al principio, nos encontramos con otra zona de tierra firme donde debemos superar continuos abismos. Una mezcla de todas las zonas anteriores con saltos, encerronas y scroll horizontal.





FASE 10

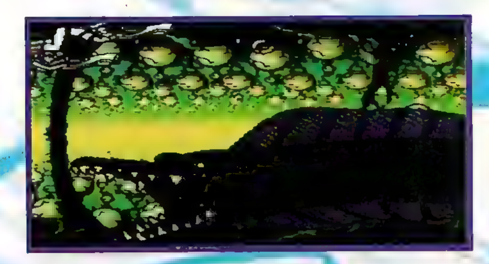
MOTORCYCLE DEADCHASE

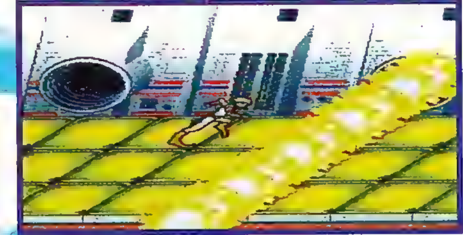
La acción transcurre sobre una moto capaz de dar saltos espectaculares a modo de arcade de scroll horizontal. Algunos de los abismos parecen imposibles de superar.





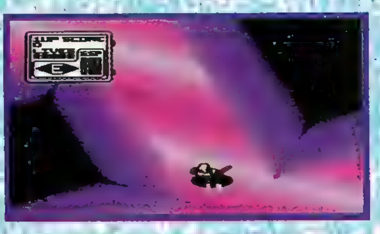
FASE 11





ROCKET SKATE MAZE

Realizada en modo 7 y tremendamente difícil. Un descuido por nuestra parte conducirá al personaje al más profundo de los abismos. La salida está hacia el Este.

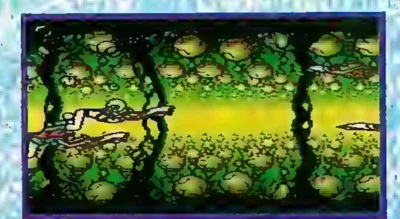




FASE 12

UNDERWATER CAVERN

Es la última fase: la huída. Nuestro héroe se marcha con su amada a través de las cavernas submarinas. Atentos a las gigantescas morenas que acechan en las cuevas.





FASE 13



EMPIRE
(O.D.E.)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: 5
FASES: 13
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	88
MUSICA	87
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	80

- Los gráficos de fondo son brillantes.
- Sonido muy real.
- El programa tiene varios juegos en su interior.
- Fases de infarto.
- La dificultad de la primera fase es desalentadora.
- No tiene ninguna opción para rebajar el nivel de dificultad.

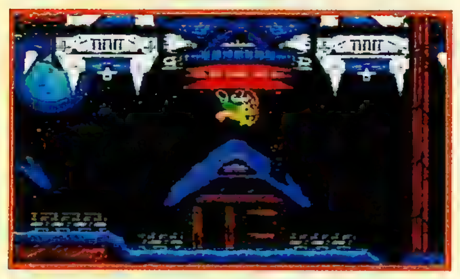
TOTAL 82

SPACE ACE pertenece a un tipo de juegos no muy extendido. La filosofía es sencilla: un error y adiós a la vida. Pese a ello, la excelente realización, las diversas fases y el buen acabado del juego constituyen sólidos argumentos en su favor.

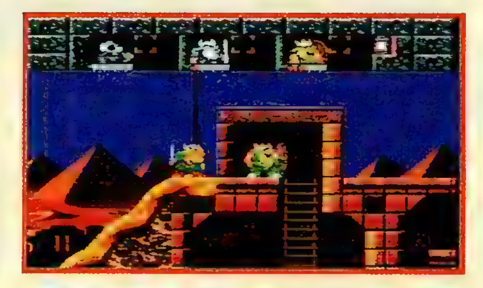


ORGULLO VIK









Interplay comienza su andadura en el difícil mundo de la Mega Drive con un título que, además de ser una magnífica versión de un cartucho que ya pudimos disfrutar tiempo atrás para Super Nintendo, mantiene un desarrollo muy similar al de un clásico como HUMANS, que en su día también gozó de un discreto éxito.

NIVEL DE EJEMPLO

Ya que hacerse con el control de los diferentes personajes puede llevar un tiempo, los señores de Interplay han tenido la brillante idea de crear un nivel de ejemplo en el que los tres vikingos mostrarán, con extrema claridad, las acciones que cada uno puede realizar.



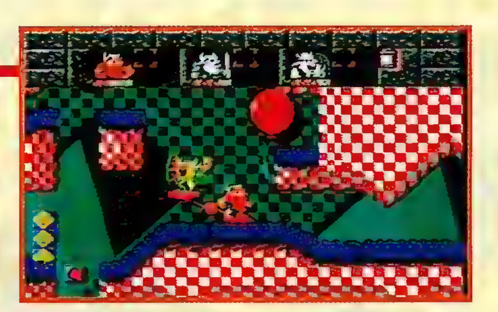
Como sucedía en HUMANS, en **THE LOST VIKINGS** debemos guiar hasta la salida a tres vikingos que, por el azar de la vida, han sido capturados por los extraterrestres de turno mientras dormían. Para salir de la nave alienígena, podemos realizar distintas acciones con cada uno de ellos. Así, Eric será el único de los tres que pueda saltar y destruir muros. Por el contrario, Olaf será muy útil a la hora de proteger a sus dos compañeros de los enemigos. Además puede utilizar su escudo como un ala delta, planeando con extrema suavidad y alcanzando determinados lugares que a primera vista resultan inaccesibles. Por último, Baleog será el encargado de acabar con los enemigos, bien utilizando su espada, bien empleando las flechas de su arco. Estas últimas sirven también para activar los interruptores que se encuentran dispersos por toda la nave.

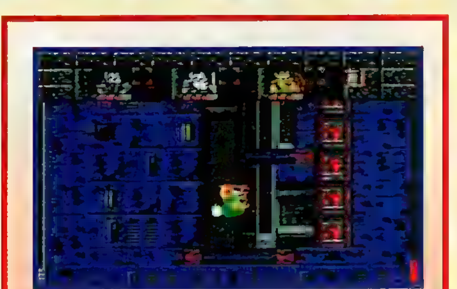
VIRGIN (Interplay)
JUGADORES: 1-2
FASES: 42
PASSWORDS: SI | GRABAR PARTIDA: NO

8 Mb

KINGO

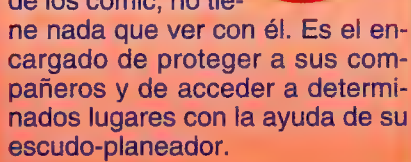






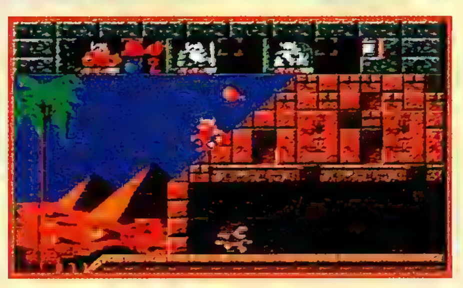
OLAF

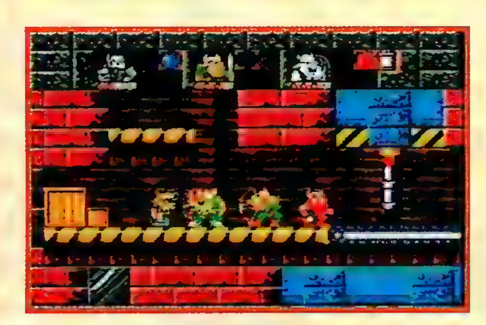
Aunque posea el mismo nombre que la estrella de los cómic, no tiene nada que ver con él. Es el encargado de proteger a sus compañeros y de acceder a determinados lugares con la ayuda de su escudo-planeador.

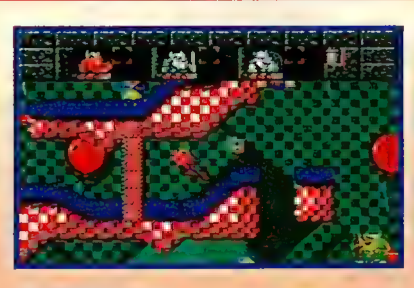


Combinando las habilidades de unos y otros, no nos resultará nada complicado superar, por lo menos, las primeras fases. Y es aquí, donde encontramos uno de los puntos fuertes de este cartucho: la diversión.
Dejar jugar en los primeros niveles para después ir complicando la aventura gradualmente, es una virtud con la que no todos los programadores saben dotar a sus creaciones. Esta característica tan poco común aparece, por suerte para nosotros, en **THE LOST VIKINGS**.
Mezclar unos magníficos gráficos y animaciones con unas portentosas músicas (para lo que estamos acostumbrados a escuchar en Mega Drive) no es algo que se deba desechar, sobre todo si tenemos en cuenta que los señores de **Interplay** han cogido lo mejor de juegos como LEMMINGS y HUMANS.
Este cartucho puede resultar extraño y poco divertido en los primeros momentos, pero una vez se aprenda a jugar con soltura, proporcionará tantas horas de entretenimiento como el mejor de los arcades. Por si fuera poco, sus 42 niveles, y especialmente la opción de password, ponen el broche de oro a un juego muy, muy recomendable para cualquiera: Si te gusta comerte un poco la cabeza, este es tu juego.

J. C. MAYERICK







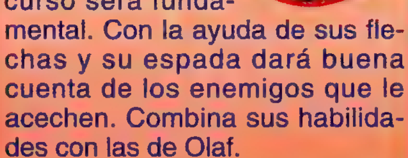
ERIC

Puede correr a mayor velocidad que sus compañeros y además tiene la habilidad de destrozar muros con la ayuda de su hombro. Con su potente salto, podrá acceder a lugares que se encuentren a mayor altura que él.



BALEOG

No es capaz de saltar ni de correr, pero su concurso será fundamental. Con la ayuda de sus flechas y su espada dará buena cuenta de los enemigos que le acechen. Combina sus habilidades con las de Olaf.









ClayFighter

Deformación profesional

No se ha visto nunca nada igual. Si creíais que a estas alturas ya no había ningún juego que fuera capaz de sorprenderos, ha llegado el momento de que os agarréis a la revista con uñas y dientes y os preparéis para contemplar algo muy fuerte. ¿Demasiado quizá?

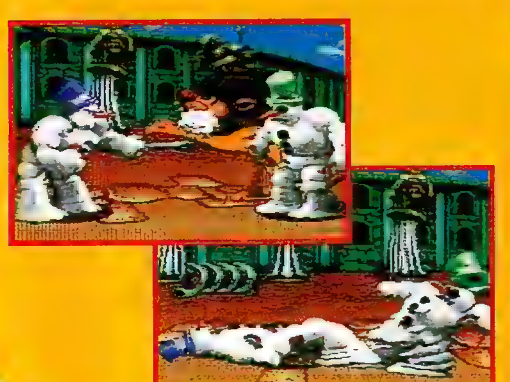
Desde la irrupción en los salones recreativos del incomparable STREET FIGHTER 2, muchos han sido los que han pretendido desbancar del primer puesto al líder indiscutible de los juegos de lucha.

Parece que **Interplay**, vistos los numerosos competidores en esta modalidad, ha decidido atacar por donde nadie se lo esperaba: la vía de la originalidad. Algunos cartuchos como T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS, ART OF FIGHTING, SAMURAI SHODOWN, ETERNAL CHAMPIONS o DEAD DANCE (Tuff e Nuff) llegaron incluso a *tutear al jefe*. Sin embargo, en **CLAYFIGHTER** los típicos personajes de esta clase de juegos (robots, humanoides o luchadores de artes marciales) han sido sustituidos por unos simpáticos seres de plastilina de las más diversas formas y colores, con unas particulares características y cualidades.

Por supuesto, el tratamiento utilizado para estos personajes ha requerido unas técnicas especiales de animación, acordes con los nuevos volúmenes y formas de los protagonistas. El *claymation*, nombre que recibe esta técnica, consiste en imitar las rutinas de deformación de bloques de materiales moldeables. El resultado debe ser calificado de espectacular, ya que se logran unos efectos impecables e impensables, hasta hace poco, en un soporte de entretenimiento casero.

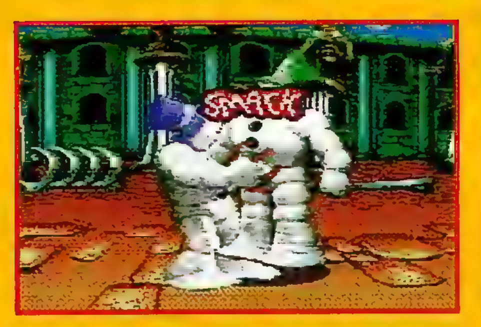
Centrándonos en el juego en sí, el elenco de luchadores de **CLAYFIGHTER** lo componen ocho divertidos gladiadores, totalmente distintos entre sí, más un peculiarísimo enemigo

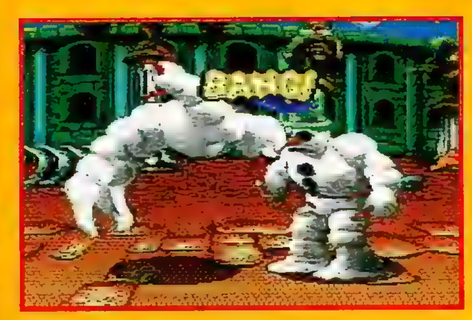


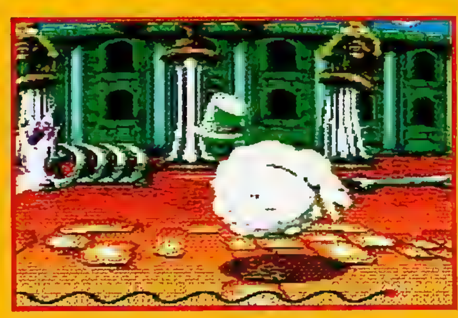


BAD MR.FROSTY

Es ni más ni menos que un muñeco de Navidad. Su gama de ataques es una de las más equilibradas del conjunto, tanto por rapidez como por efectividad. Atención a su nariz, que hasta el Pinocho más mentiroso envidiaría, muy peligrosa en el ataque de bola de nieve rodante.







BLUE SUEDE GOO





El más divertido de aspecto, pero quizá el menos consistente como luchador. Su aspecto tipo Elvis está coronado por un hilarante tupé, que es su arma de ataque principal. Sus golpes especiales vienen acompañados por las frases *Whoa mamma* y *Aha.* No cabe duda que le priva el ritmo.





final. Blob, Bonker, Taffy, Tiny, Helga, Blue Suede Goo, Ickybod Clay y Bad Mr. Frosty son los nombres de los combatientes y N.Boss el del jefe final. Lamentablemente, no todos los personajes han gozado de igual consideración por parte de los programadores de **Visual Concepts**, destacando visualmente unos más que otros. Blob y Taffy son, a nuestro juicio, los gladiadores más geniales y artísticos; ellos nos hacen comprender desde un primer momento en qué radica la magia de **CLAYFIGHTER**. Otros como Helga, Blue Suede Goo o Tiny, más que por las deformaciones,

THE BLOB

El mejor de todos. El *claymation* alcanza con él su máxima expresión. Un luchador de enormes posibilidades ofensivas, que es capaz de transformarse en los objetos más insospechados. Elígelo como tu luchador y pasarás muy buenos ratos.

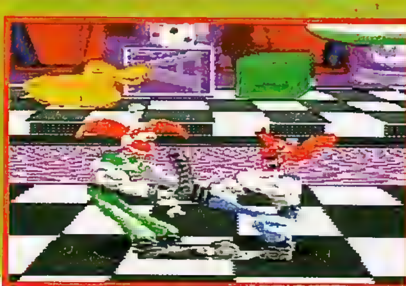


BONKER

Un payaso de tomo y lomo. Seleccionándolo como luchador propio es mediocre, pero a la hora de enfrentarte con él se pasa bastante mal. Sus rotaciones laterales son espectaculares .







HELGA

Esta oronda vikinga no es rápida en sus movimientos, pero sus ataques son muy difíciles de esquivar. Procura evitar la lucha cuerpo a cuerpo.





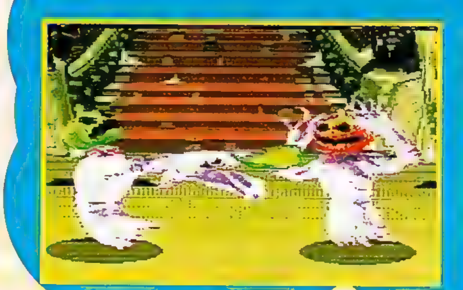


destacan por el otro aspecto primordial del juego: su simpatía.
Cada luchador cuenta con tres o cuatro movimientos especiales, que se consiguen con combinaciones del pad y botones similares a las del STREET FIGHTER II. La animación de estos movimientos, sin llegar a ser tan suave como en SFII (algún fotograma más no hubiera venido mal), está sabiamente realizada y lo que se pretende, el efecto de deformación de la plastilina o arcilla, está sobradamente logrado.

ICKYBOD CLAY

Una de esas calabazas del día de Halloween. Entre sus múltiples ataques destaca la facultad de teletransportarse (teleport), que ya vimos en el versátil Rayden de MORTAL KOMBAT. Difícil de vencer en el modo torneo.









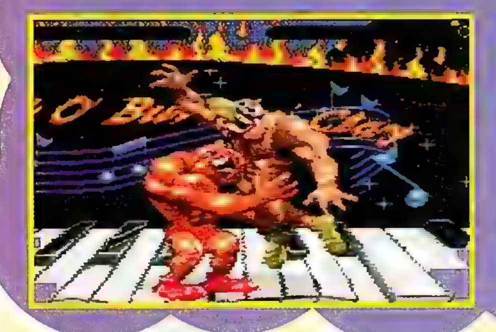
TAFFY

Es como un tallarín sin tres delicias. Junto con Blob resulta el más espectacular y grato de contemplar, pero como gladiador no es de los mejores. No os perdáis su forma de agacharse y de protegerse de los ataques.

TINY

Es el típico dibujo de un niño de dos años que intenta representar a su padre. No tiene muchas magias, pero sus golpes son los que anulan más barra de energía. Buena elección como combatiente propio en el modo de lucha más difícil.






Los escenarios son quizá el punto débil del juego. Carecen del encanto y colorido de otros cartuchos y ni siquiera están animados. También es verdad que no son lo realmente importante. Además, su sencillez contribuye a centrar nuestros cinco sentidos en los personajes, la auténtica sal del cartucho.

Una mención especial merece su banda sonora, la mejor hasta el momento en un juego de lucha. En la pantalla de presentación observaréis como, por primera vez, se ha digitalizado una canción completa (muy pegadiza por cierto) con la parte vocal incluida. También, y con la misma elocuencia, una potente voz tipo Primitivo Rojas (el del Precio Justo) presenta a los contendientes. Esta misma voz ya tuvimos ocasión de escucharla en el otro gran producto de la casa: ROCK'N ROLL RACING.

En cuanto a las opciones, **CLAYFIGHTER** permite luchar en modo versus o historia, elegir entre tres niveles de dificultad, ocho velocidades, anular la cuenta atrás en los combates y configurar el pad. En definitiva, este cartucho contiene todos los ingredientes indispensables para ser considerado como un juego magistral y, a buen seguro, servirá de piedra filosofal para ulteriores creaciones.

THE SCOPE

N.BOSS

Indescriptible. No creemos que ni los programadores sepan realmente en quién se inspiraron para diseñar este jefe final. Un buen consejo: no dejéis de atacar ni un instante o en un par de golpes os convertirá, y nunca mejor dicho, en un montón de plastilina desechable.





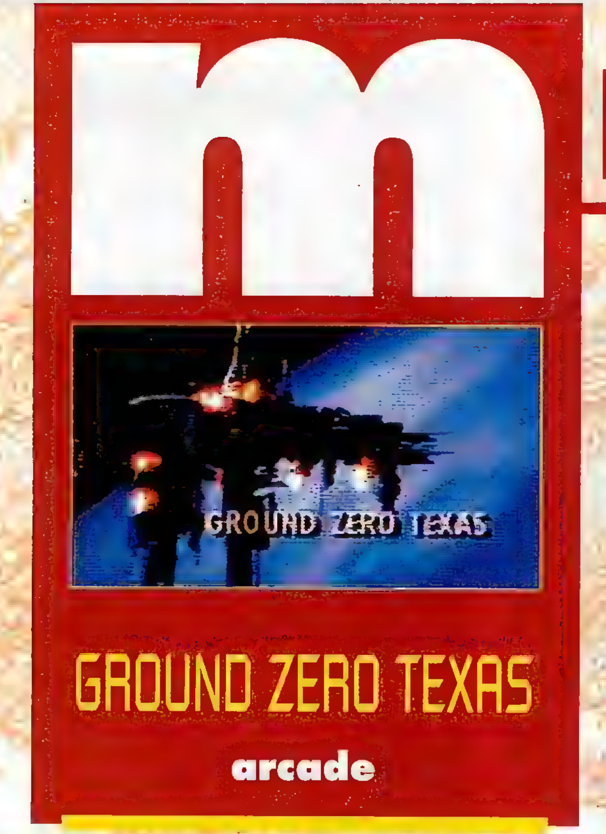

INTERPLAY (VISUAL CONCEPTS)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 y 2
VIDAS: 1
FASES: TORNEO
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	90
MUSICA	92
SONIDO FX	88
JUGABILIDAD	87

- El juego desborda simpatía.
- Melodías pegadizas.
- Luchadores y movimientos fáciles de controlar.
- No se parece en nada a otro juego de lucha.
- Desequilibrio entre los luchadores.
- Escenarios sobrios.
- Animaciones bruscas.

TOTAL 90

Supone un punto y aparte en el trillado mundo de los juegos de lucha. Habrá quien diga que SFII TURBO o las T.M.N.T., como arcades de lucha, lo superan; pero nadie puede discutir que la creación de **Interplay** es la reina absoluta de la originalidad.





ESTO ES HOLLYWOOD

Tres millones de dólares ha invertido Digital Pictures en la realización de este innovador CD, una auténtica producción al más puro estilo Holiiwood. Los 70 minutos de vídeo que incorpora el juego crean un universo visual lleno de acción que aprovecha, por fin, las posibilidades que brinda la Mega CD.









Para lograr el éxito que todo videojuego persigue en su lanzamiento existen varios caminos. El primero de ellos es crear un cartucho divertido e innovador que cale hondo entre los usuarios; la segunda posibilidad radica en hacerse con la licencia de una importante película o serie de televisión; por último, la tercera opción consiste en organizar el *show* que los señores de **Digital Pictures** se han marcado con **GROUND ZERO TEXAS**: una maravillosa producción de cine, cuyos títulos de crédito no tienen nada que envidiar a los de cualquier película media.

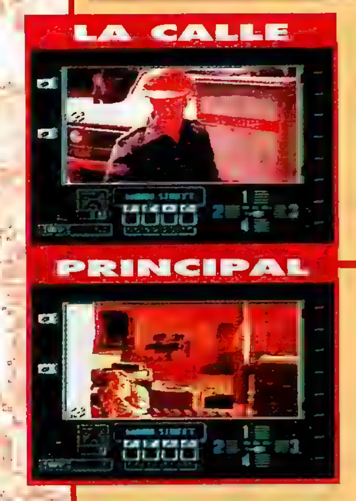
Las últimas obras para ***Mega CD*** pecaban de un desarrollo francamente aburrido. Apoyados en la posibilidad de presentar en pantalla imágenes de vídeo, los programadores olvidaban otras posibilidades que hacen de esta máquina una verdadera joya (como el *scaling* o la rotación de gráficos). En este juego tampoco se han utilizado totalmente todas sus ventajas aunque, al contrario que en el resto de los CD, se ha intentado buscar un desarrollo interesante que integrase al jugador en la aventura.

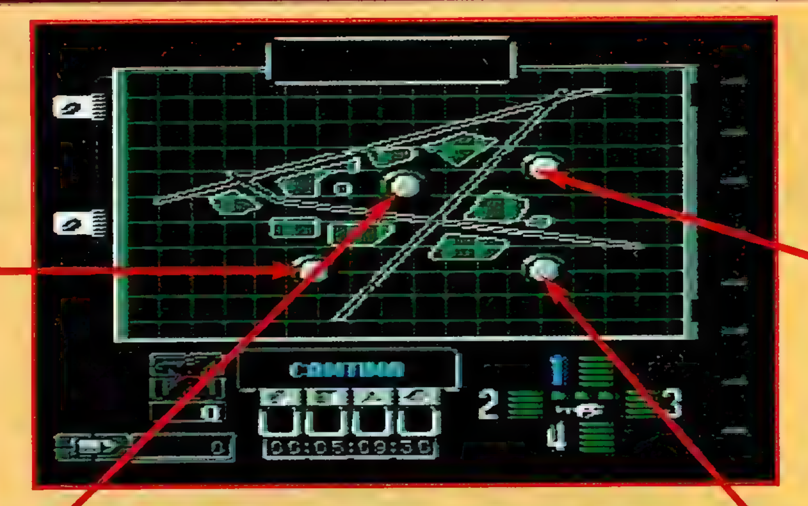
CADRON I

En Cadron, una pequeña población de Texas, se desarrolla la acción de esta trepidante aventura. Cuatro escenarios con sus respectivos contactos esperan ansiosos a que entremos en acción.

LA CALLE

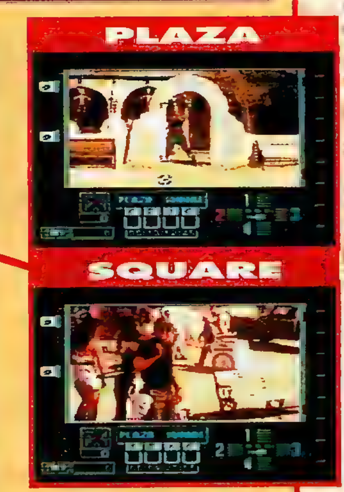
PRINCIPAL





PLAZA

SQUARE



LA CANTINA





EL HOTEL





CADRON II

Durante la segunda fase debemos buscar el lugar donde los alienígenas guardan su arsenal de armas. Podremos rescatar a todos aquellos humanos que hayan sido capturados, incluidos nuestros contactos.

LA

HERRERIA





LA

MINA



EL REFUGIO ALIENIGENA



LAS ABUELITAS



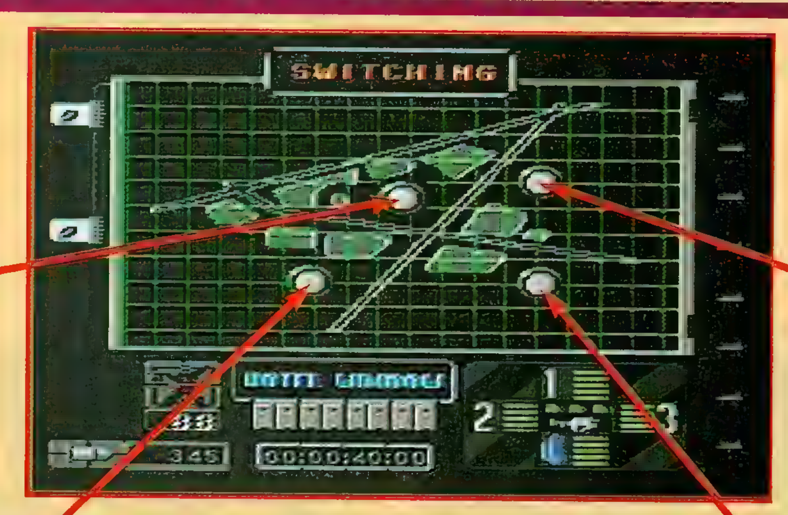


CADRON III

Es una fase de transición donde sólo debemos esperar a que el satélite SAT COM visualice toda la información recopilada sobre este conflicto. Se trata, pues, de un puro trámite burocrático.

CADRON 3-1





CADRON 3-3



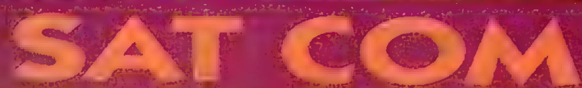
CADRON 3-2



CADRON 3-4



SAT COM





En la tercera fase por fin podremos disfrutar de un merecido descanso. Nuestro objetivo aquí es puramente contemplativo. Sólo debemos esperar a que el satélite SAT COM finalice sus emisiones. Hasta ese instante, nuestra misión en este nivel no llegará a su término.

Los 70 minutos de vídeo que incorporan los dos CD se encuentran divididos en más de una decena de fases, algunas de las cuales sólo son accesibles si previamente hemos culminado con acierto las anteriores. Un ejemplo de este planteamiento son los cuatro primeros niveles, en los que debemos conseguir otros tantos números que formarán la clave de acceso a uno de los refugios de los alienígenas. Si fallamos en alguna de estas pantallas, nuestro contacto en dicha fase será capturado, por lo que posteriormente deberemos ir en su busca.

INTRO



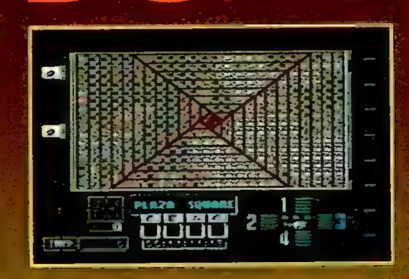






ESCUDO

Será de vital importancia desplegar el escudo cada vez que abandonemos una estancia. De este modo, los disparos de nuestros enemigos no tendrán ningún efecto sobre nosotros. Ya sabes que, según reza la sabiduría popular, hombre precavido vale por dos.







MUERTES

Como ocurría en MC DOG MCGREE, una magnífica animación nos informará de que nuestro enemigo ha pasado a mejor vida. Ahora ya podemos descansar tranquilos.



GROUND ZERO TEXAS nace como continuación a un sistema de juego que ya se puso en práctica con el espectacular SEWER SHART. Se han añadido los ingredientes justos y fichado unos magníficos técnicos (entre ellos se encuentra Ed Neumeier, quien trabajó en proyectos como ROBOCOP). Esto, unido a la dirección de Dwight Little, entre cuyas obras se encuentra Señalado por la muerte (por el momento la mejor película de Steven Seagal), ha dado como resultado un juego que, además de poseer unas animaciones realmente espectaculares, te atrapará fácilmente. Un auténtico espectáculo visual.

J. C. MAYERICK







SONY
(DIGITAL PICTURES)
MEGAS: 2 CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	92
MUSICA	91
SONIDO FX	93
JUGABILIDAD	90

- Es una producción al estilo de Hollywood.
- El magnífico sonido FX.
- Una dificultad justa que te atrapará por completo.
- Posee un argumento coherente e interesante.
- No se pueda utilizar el Menacer de Sega.
- Es muy difícil controlar el punto de mira con el pad.

TOTAL 90

Digital Pictures ha creado un espectacular juego que viene avalado por los tres millones de dólares que ha costado su producción. Sin duda alguna será uno de los bombazos de la temporada.

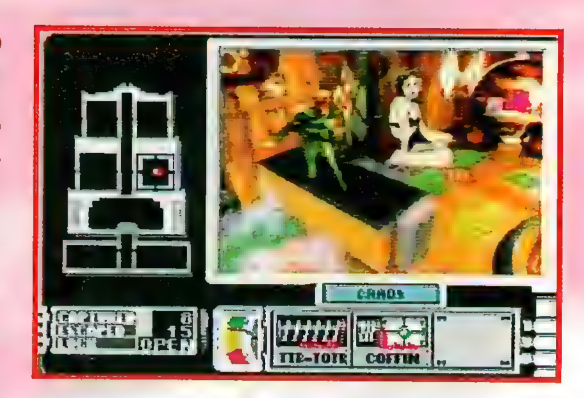
DOUBLE SWITCH

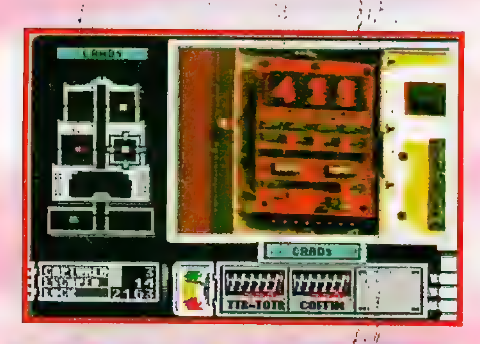
DOUBLE SWITCH

aventura

ESTA CASA ES UNA TRAMPA

El desarrollo de este CD repite el mismo esquema implantado por Digital Pictures en su anterior producto, NIGHT TRAP. El juego cuenta con el aliciente añadido de estar interpretado por dos excelentes actores en sus papeles principales: Corey Haim (Jóvenes Ocultos y Papá Cadillac) y Deborah Harry, más conocida en el mundo de la música como Blondie.

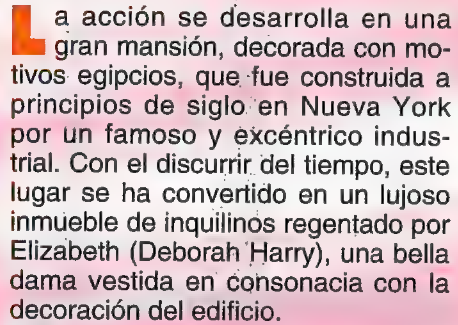




La acción se desarrolla en una gran mansión, decorada con motivos egipcios, que fue construida a principios de siglo en Nueva York por un famoso y excéntrico industrial. Con el discurrir del tiempo, este lugar se ha convertido en un lujoso inmueble de inquilinos regentado por Elizabeth (Deborah Harry), una bella dama vestida en consonacia con la decoración del edificio.

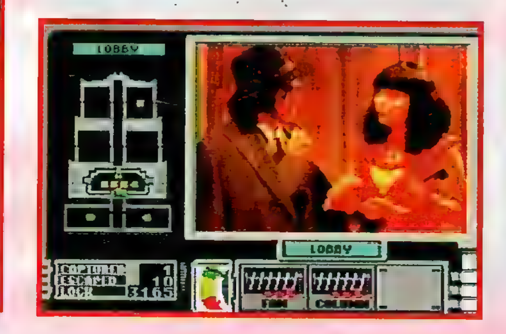
Eddie (Corey Haim), el nieto del magnate, se ha dedicado infatigablemente durante décadas a localizar los tesoros, las trampas y los pasadizos secretos que se esconden en la estructura del edificio. Para asegurar el preciado botín y a los vecinos, Eddie ha instalado un fuerte sistema de seguridad. Sin embargo, este personaje, víctima de su propia desconfianza, se encuentra retenido en la sala de control por una banda de mafiosos sin escrúpulos, capaces de cualquier barbaridad con tal de conseguir el fabuloso tesoro.

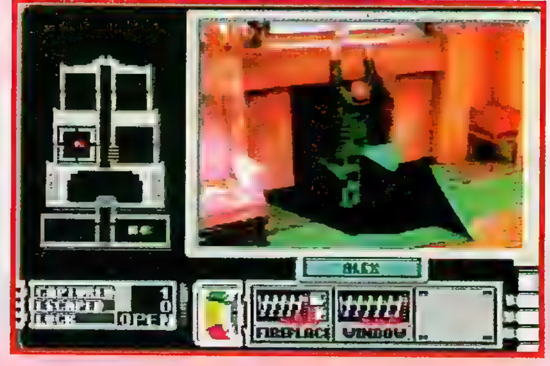
El protagonista sólo podrá abandonar su cautiverio de una forma: averiguando los nuevos números del código que abre la puerta. Mientras, Eddie observará detenidamente a

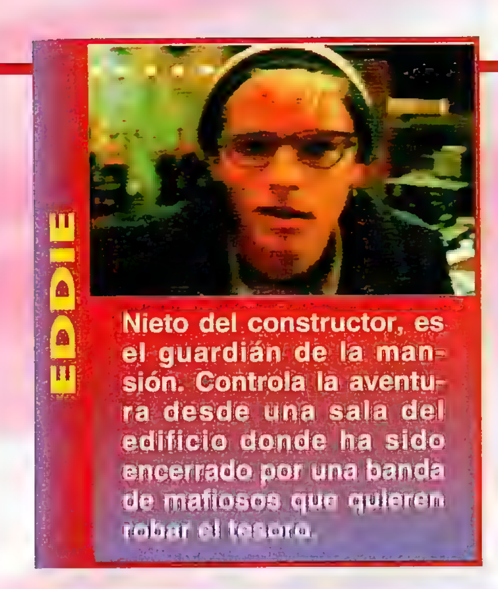


LA MOMIA

En la segunda fase tenéis que evitar el asesinato de los inquilinos a manos de los siniestros personajes de Scream y de una escalofriante momia que ronda por las estancias de la mansión.







Nieto del constructor, es el guardián de la mansión. Controla la aventura desde una sala del edificio donde ha sido encerrado por una banda de mafiosos que quieren robar el tesoro.



través de los monitores los movimientos de sus enemigos, con el firme propósito de que los malhechores acaben capturados en alguna de las trampas.

DOUBLE SWITCH es un juego de aventuras bastante entretenido aunque, como en la mayoría de los títulos de este género, peca de repetitivo, ya que no nos permite salir de los mismos escenarios durante todo el desarrollo de la historia.

Tras la de arena, viene la de cal; este nuevo CD supera a NIGHT TRAP en dos aspectos: la posibilidad de acceder en un menor tiempo a otra escena y una considerable mejoría en el apartado gráfico. Sin embargo,



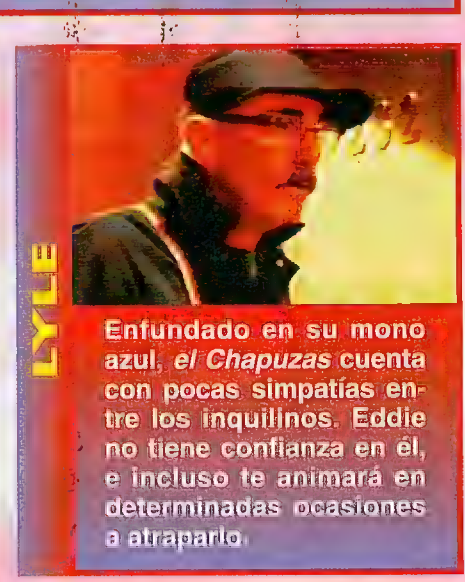
Esta preciosa joven es una escritora de gran futuro. Eddie, el protagonista, está profundamente enamorado de ella, aunque no tiene valor para manifestarle sus sentimientos.



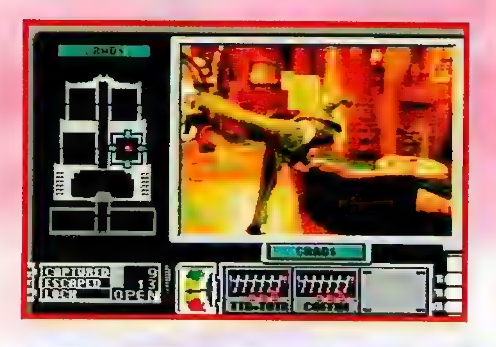


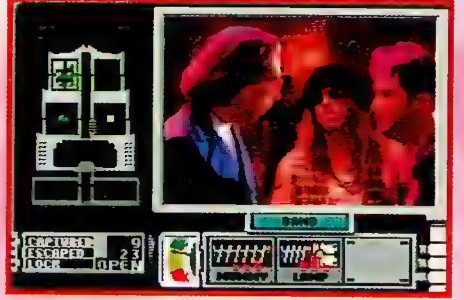
Se trata de una brillante estudiante de arqueología que está muy interesada en la leyendas que circulan sobre el misterioso pasado de la mansión y, cómo no, en los tesoros que oculta.





Enfundado en su mono azul, *el Chapuzas* cuenta con pocas simpatías entre los inquilinos. Eddie no tiene confianza en él, e incluso te animará en determinadas ocasiones a atraparlo.





Uno de los atractivos del juego radica en los conocidos actores que interpretan los personajes principales.

ELIZABETH



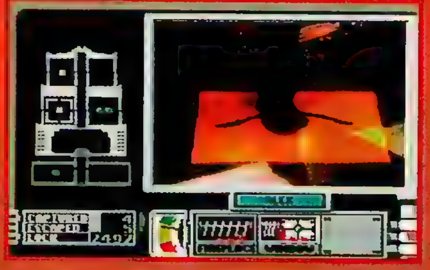
Una elegante dama encargada de regentar la mansión. Su más que dudosa reputación se ve confirmada, ya que no dudará en dar información al enemigo a cambio de algunos dólares.

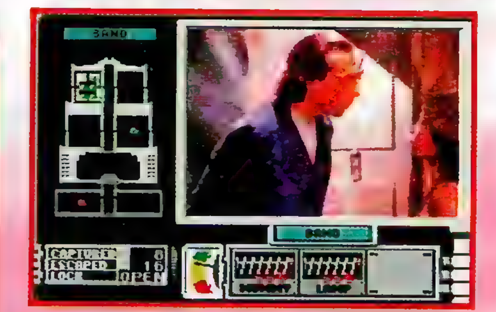
TRAMPAS

Trampillas, resortes, ataudes camuflados y demás artilugios componen la variada lista de trampas para disuadir a todos aquellos que se interpongan en tu camino. Debes tener mucho cuidado para no activar demasiadas a la vez, porque se puede producir una sobrecarga en la red eléctrica.

DISPOSITIVO

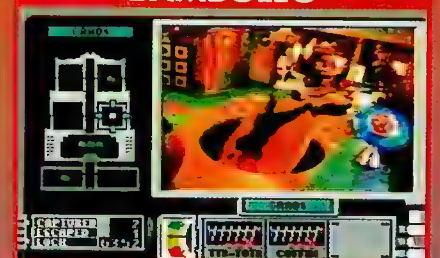






BAMBOLEO





PUNCH

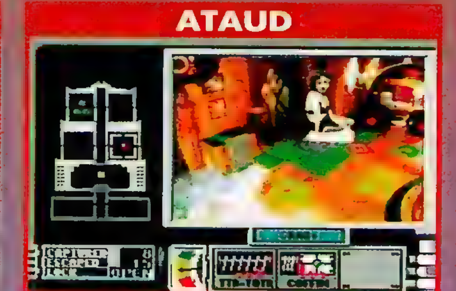




VENTANA



ATAUD





CHIMENEA



APAGON



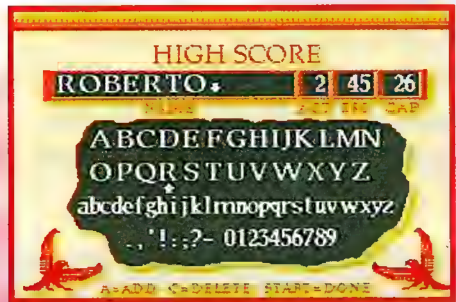




Vive en el apartamento izquierdo de la segunda planta y es el líder de una misteriosa secta. Eddie no conoce aún sus intenciones. Su presencia se indica en el plano con puntos rojos.



Intentarán por todos los medios que Eddie no sea liberado de su cautiverio. Además, estos mafiosos salvarán todas las trampas que encuentren a su paso, a no ser que tu habilidad sea mayor.



si hubiese que destacar alguna de las virtudes de este juego por encima de las demás, esa sería su habilidad para entretener: los golpes, caídas y demás triquiñuelas utilizadas para lograr introducir en las trampas a los intrusos son de lo más divertidos. Para finalizar, otros dos buenos detalles por parte de los programadores de **Digital Pictures**: el control de los personajes es bastante sencillo y se anuncia una inminente traducción al castellano del juego. Esperamos que cunda el ejemplo. 

R. DREAMER







Otra chica que pretende llegar lejos en el futuro. Esta aspirante a arquitecto ocupa el apartamento derecho de la primera planta junto a Phoebes, la aplicada estudiante de arqueología.



Tras pasar largos años a la sombra, este personaje recaló en el edificio, donde goza de una merecida fama de tipo huraño y de mal carácter. Parece ser que tuvo relaciones con la mafia.



SEGA
(DIGITAL PICTURES)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 3
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

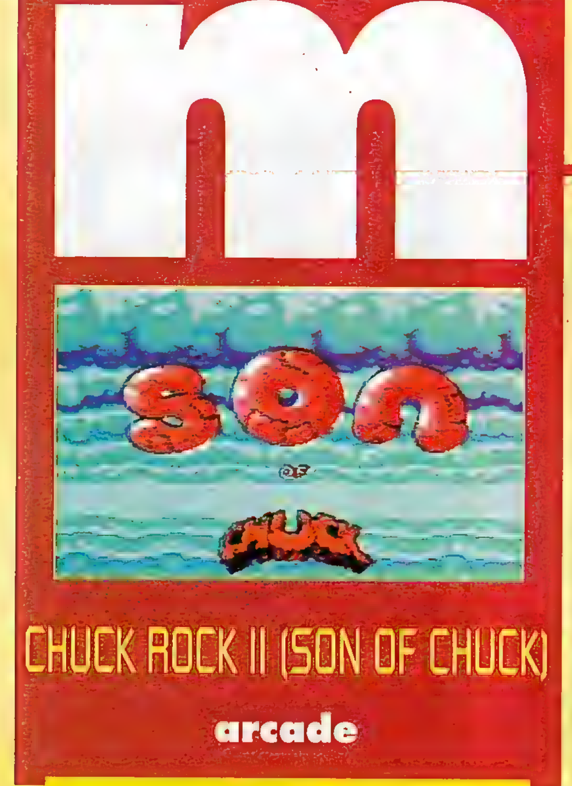
GRAFICOS	91
MUSICA	84
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	75

- La originalidad de las trampas.
- El realismo de los efectos sonoros.
- En líneas generales el juego resulta entretenido.
- La acción se desarrolla en un espacio muy limitado.
- Es poco innovador respecto a NIGHT TRAP.

TOTAL 79

Una buena adquisición para los amantes de esta clase de juegos. Esperemos que, dentro de algún tiempo, este género gane en jugabilidad y variedad, aumentando el número de acciones controladas por el jugador.

MEGA CD



CHUCK ROCK II (SON OF CHUCK)

arcade

LA TIERNA ED

CHUCK ROCK es un juego que forma parte de la reciente leyenda de las consolas, aunque ya ha transcurrido algún tiempo desde su aparición en el mundo de los ordenadores personales. La banda de Rock ha realizado su última incursión en el Mega CD con un juego cuyas credenciales de presentación son unos gráficos extraordinarios y una magnífica música.





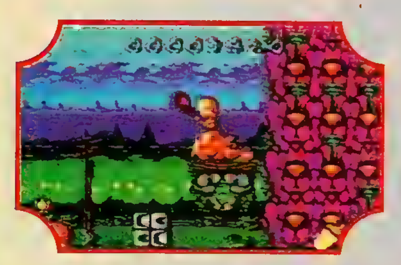
Los creadores de software han decidido explotar el joven y prometedor universo del ***Mega CD*** con títulos publicados anteriormente en la ***Mega Drive***. La idea, en origen, no es mala, aunque desgraciadamente conduce a la perezosa y económica opción de la ley del mínimo esfuerzo. Este es el caso, por ejemplo, de **CHUCK ROCK II**, un juego cuyas variaciones con respecto a la versión en cartucho se limitan a una magnífica intro y la mejoras en la música intrínsecas a todo producto CD. Sin embargo, este hecho no ha



Dippy el dinosaurio te traerá de cabeza en las primeras partidas.



STONE AGE SUBURBS 1



STONE AGE SUBURBS 2

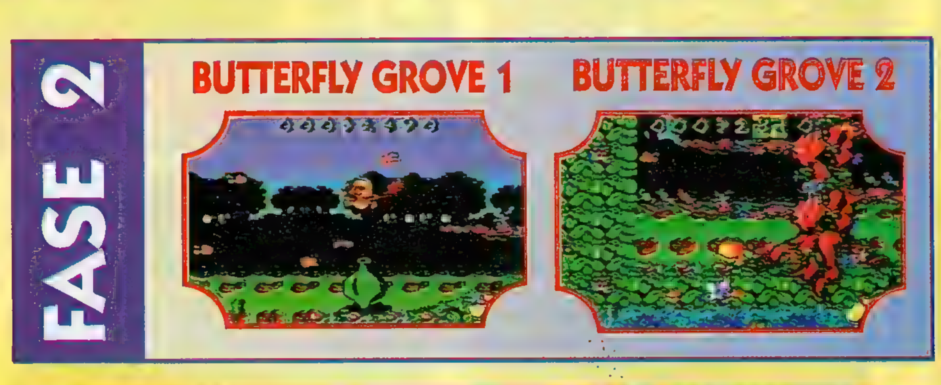


STONE AGE SUBURBS 3



CHUCK ROCK II
SON OF CHUCK

…DAD DE PIEDRA



NIVELES DE BONUS

En estos tres niveles de bonus podremos conseguir otras tantas continuaciones que serán de vital importancia para acabar la aventura. Deberemos esculpir una estatua, correr en una canoa o alimentar a un bichejo con manzanas de un viejo árbol.

THE APPLE TREE

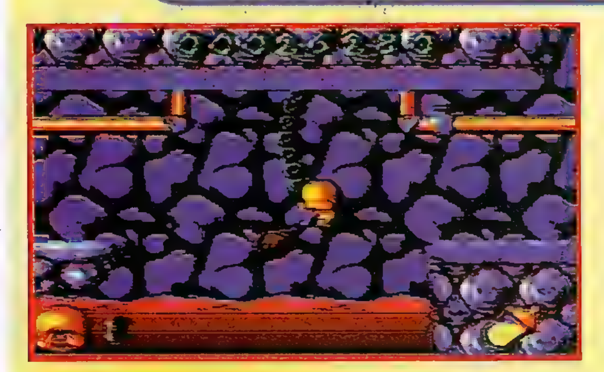


THE RIVER RACE



STATUE CARVING





influido para que siga siendo un juego tremendamente divertido.
La sorpresa principal de este nuevo CD reside en su increíble intro. Se trata de una auténtica película de dibujos animados (de unos cinco minutos de duración) donde se narran las aventuras y desventuras de nuestro *jurásico* amigo Chuck. Descubrir así el argumento resulta mucho más entretenido que leerlo en el libro de instrucciones (siempre y cuando tengas





MEGACD











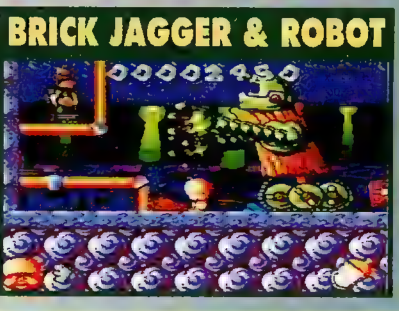










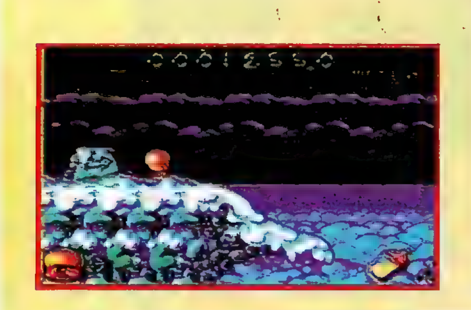




conocimientos de inglés), debido a las impresionantes digitalizaciones de voz y a unas animaciones al más puro estilo de los famosos Picapiedra.

Papá Chuck, protagonista en anteriores versiones, ha sido capturado y, por tanto, en esta ocasión deberemos controlar a su encantador hijo. Con él podrás saltar, correr, hacer equilibrios o cabalgar a lomos de los más curiosos





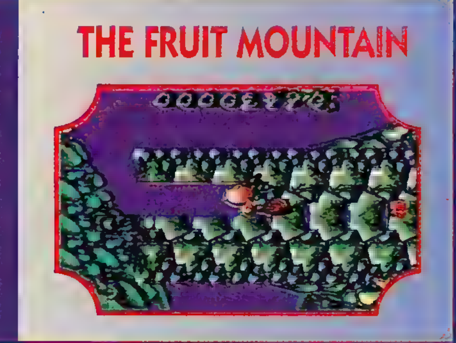


THE LAVA TREE



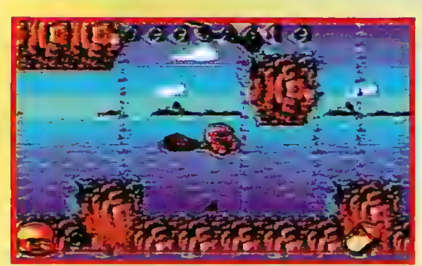


THE FRUIT MOUNTAIN





No es un enemigo de fin de fase, pero puede resultar tan peligroso como ellos.



En tus manos está llevar a buen término la aventura del pequeño Chuck.

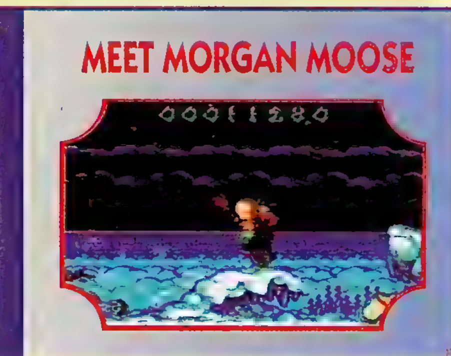


SNOW PROBLEM





MEET MORGAN MOOSE





Subid sobre una de sus patas cuando aparezca y evitaréis morir ahogados.

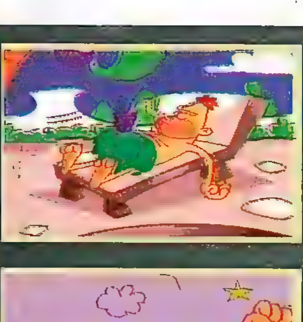


Los monos de la Butterfly Grove Zone nos traerán de cabeza en más de una ocasión.



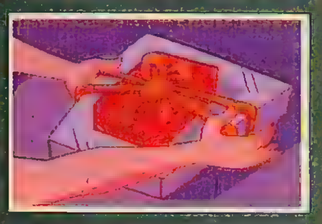
IN THE SHELLY

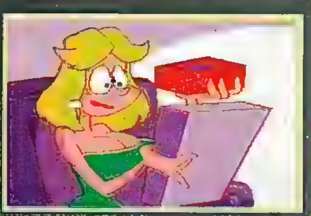




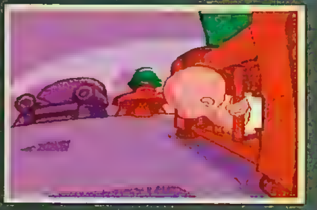


















EGA CD





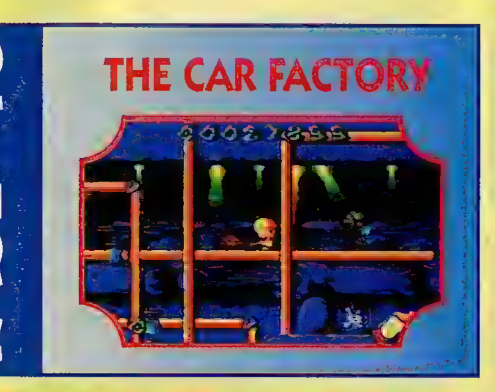


El protagonista viajará por selvas, mar y montañas. Nada podrá detenerle hasta que logre rescatar a su padre.

seres. Además, en algunos momentos tendremos que utilizar ciertos objetos y animales, surgidos repentinamente en la pantalla, para superar obstáculos que nos dejarían atrapados sin remisión. La dificultad, aunque en un primer momento pudiera parecer lo contrario, no es excesiva. Jugando en el nivel normal con cierta continuidad conseguirás concluir el juego con bastante más rapidez de lo que te imaginas.
Una vez expuestos los pros y los contras, sólo es necesario recordarte que, exceptuando mínimas innovaciones técnicas (rotaciones y scrolls principalmente), el juego de este CD es exactamente igual al del cartucho, esto es: magníficos gráficos, pegadizas músicas, buen nivel técnico, escasa dificultad y, sobre todo, mucha diversión. El genial hijo de Chuck ha vuelto, esta vez apoyado en un gran soporte, para hacer que te desternilles de risa.

J. C. MAYERICK

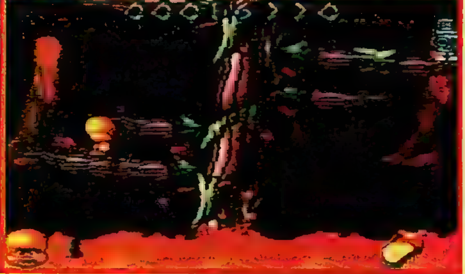
FASE 13

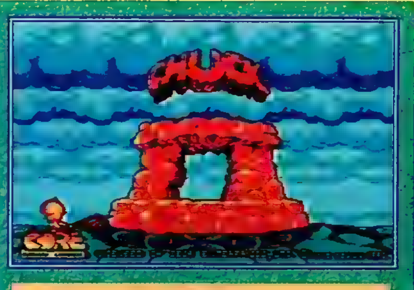












CORE
(CORE)
MEGAS: CD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 8
FASES: 13
CONTINUACIONES: 2-5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	80
MUSICA	92
SONIDO FX	85
JUGABILIDAD	86

- Es una continuación francamente divertida.
- Las magníficas músicas CD.
- Te engancha por completo.
- La escasa dificultad que entraña.
- Es casi idéntica a la versión para *Mega Drive*.

TOTAL 74

Este gran juego pierde una elevada parte de su valoración total por ser una simple adaptación de la versión cartucho. Por lo demás, resulta tan divertido como el mejor de los arcades.

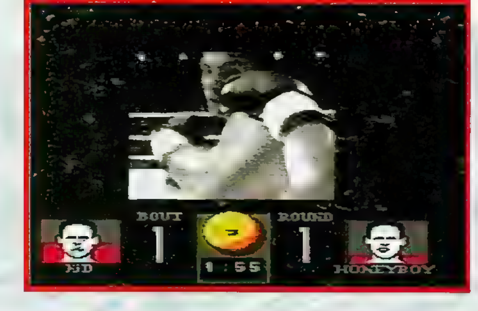


UN JUEGO DE IMPACTO

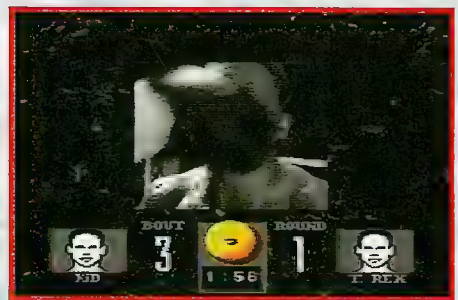
Digital Pictures se ha volcado de una forma espectacular en la producción de juegos para Mega CD. Su último título es PRIZE FIGHTER, un simulador de boxeo que te dejará K. O. por sus impresionantes gráficos y su magnífico sonido FX.



De un tiempo a esta parte se está observando un cambio radical en la creación de videojuegos. Las posibilidades de la tecnología CD han permitido crear una serie de programas que pueden ser calificados como auténticas películas. Ahora bien, hace falta mucha imaginación para combinar, como se ha hecho en este caso, cine y deporte.
Meternos en la piel del mismísimo Rocky será tremendamente sencillo en este simulador de boxeo con imágenes reales.
Desde los tiempos en que los primeros videojuegos y ordenadores comenzaban a meterse en los hogares de todo el mundo, han sido decenas los juegos que han abordado este deporte. Pero ningún título, incluso dentro del mundo de las máquinas recreativas, ha utilizado una representación gráfica tan novedosa como la de **PRIZE FIGHTER**.
El juego, en realidad, no es excesivamente brillante. Las imágenes digitalizadas (recogidas de grabaciones de vídeo) consiguen un realismo muy pocas veces visto en una videoconsola. Además, los efectos de sonido ayudan a que la veracidad sea mucho mayor. Ahora bien, el problema lo encontramos al fijarnos con detalle en la pantalla donde se desarrolla la acción. El tamaño de nuestro









LA CUENTA ATRAS



LA CAMPANA



SELECCION DE FUERZA

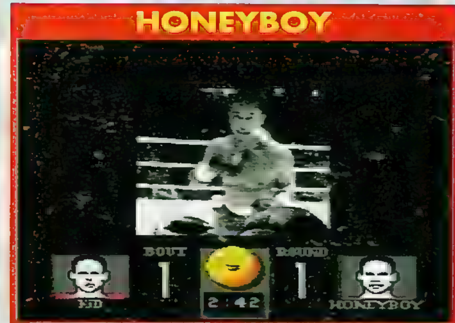


En este menú podemos redistribuir los puntos de fuerza que se nos han asignado entre tres tipos diferentes. El primero, la Stamina, se refiere a la energía durante el combate. Los otros dos, fuerza del puño izquierdo y derecho, determinan la potencia al golpear.

NUKE THE DUKE



HONEYBOY



campo visual es extremadamente reducido (no llega a una cuarta parte de la pantalla), mientras que los marcadores de energía y las caras de los púgiles parecen más unos gráficos de principios de los ochenta que de mediados de los noventa (eran mejores los del ZX81 de **Sinclair**).

CONTROLES

3 BUTTON KEYPAD

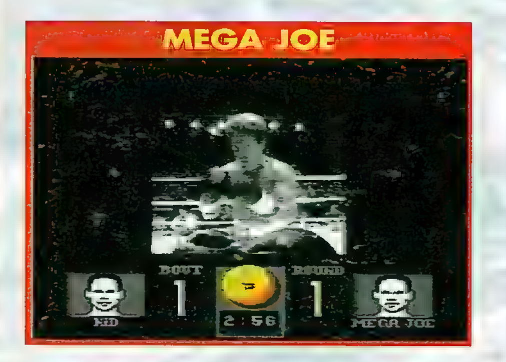
En este apartado del menú de opciones se nos mostrarán las combinaciones que debemos realizar con nuestro pad de control para ejecutar cada uno de los movimientos disponibles (zafarse, cubrirse, lanzar ganchos, uppercuts o golpear al cuerpo).

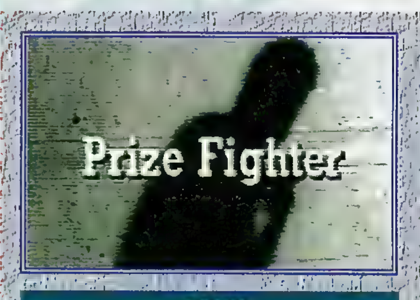
Con nuestro luchador podremos zafarnos, cubrirnos y lanzar golpes. Estos últimos impactos son bastante escasos: unos simples *uppercut*, ganchos y golpes bajos (a derecha e izquierda) es todo lo que podremos utilizar para castigar a nuestro contrincante. Como puedes ver, es poco lo que nos ofrece este juego.

Resumiendo: gráficos espectaculares pero diminutos, magnífico sonido, pasables músicas, escaso repertorio de golpes, altísima dificultad y un interés bajo. No son las mejores credenciales para intentar ganar tu confianza, aunque si eres un fanático del boxeo, llegará a gustarte.

J. C. MAYERICK

MEGA JOE





SONY
DIGITAL PICTURES
MEGAS: 2 CD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: BARRA DE ENERGIA
FASES: 4
CONTINUACIONES: SI
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	85
MUSICA	80
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	80

- El original sistema de representación visual utilizado.
- Los impresionantes efectos de sonido.
- El penoso marcador de energía.
- El escaso repertorio de golpes disponibles.
- El campo de visión es muy reducido.

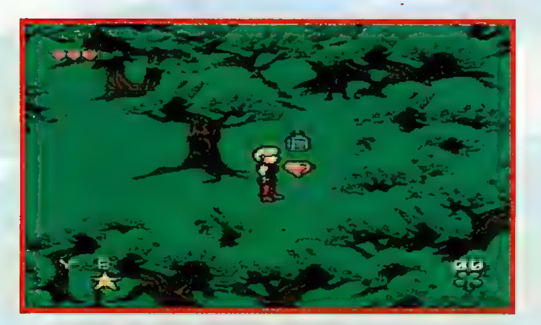
TOTAL 80

PRIZE FIGHTER es un extraño juego que, en principio, nos asombrará por su sistema innovador de juego. Después, sus gráficos y su excesiva dificultad, pondrán fin a algo que pudo ser y no ha sido.



LA MAGIA DEL ROL

YOUNG MERLIN es una excepcional aventura gráfica a la que Virgin ha desprovisto de los elementos más abruptos de un juego típico de rol sin perder la indudable magia que éstos encierran. En la difícil línea divisoria entre las aventuras gráficas y los juegos de rol, tendremos que adoptar el papel del famoso mago de la tabla redonda en su etapa adolescente. Este nuevo cartucho para Super Nintendo destaca fundamentalmente por sus maravillosos registros gráficos y por su magnífico colorido.



En cualquier rincón podrás encontrar los indispensables diamantes. No olvides que siempre los deberás arrojar a la Fuente Encantada.



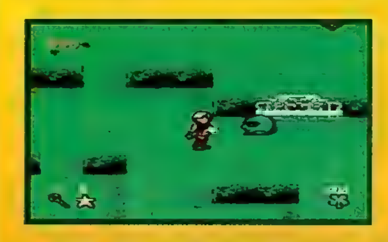
Desde que en los primeros meses del verano del 92 llegó a España la ***Super Nintendo***, apenas nos hemos topado en las tiendas con algún juego de rol para esta consola. En nuestro país, y por extensión en gran parte de Europa, únicamente disfrutamos, aunque eso sí a lo bestia, con el genial ZELDA y un poquito, no demasiado en verdad, con el mediocre COOL WORLD. Pero salvando estas honrosas excepciones, y en la incierta espera de que pronto lleguen a las tiendas abanderados de este género como SHADOW RUN, algo de la saga FINAL FANTASY o SECRET OF MANA, no disponemos de un software en el que debamos adoptar plenamente la personalidad del protagonista.



Virgin, una de las compañías más prolíficas del mundillo del videojuego, ha sido totalmente consciente de este, digamos, problemilla que sufren los usuarios de ***Super Nintendo***. Por este motivo encargó a los creativos de **Westwood Studios**, responsables de la fantástica aventura gráfica LEGEND OF KYRANDIA para ***PC***, que programasen un juego que siguiera esas mismas directrices de calidad y de imaginación. Y el fruto de este fenomenal esfuerzo de imaginación es **YOUNG MERLIN**,

LABERINTO

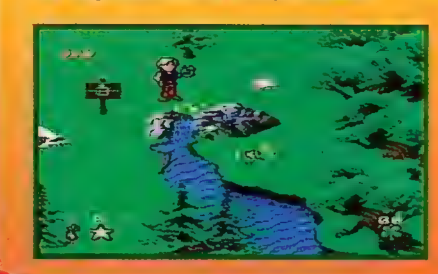
Por el Este del bosque llegaremos a una zona un poco desesperante: el laberinto. Intentad recorrerlo desde fuera hacia adentro y hallaréis todos los objetos escondidos.





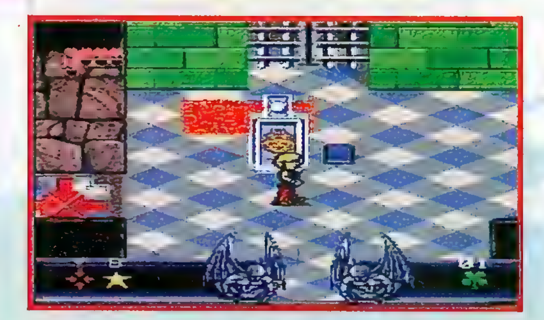
ESTANQUES

En nuestros interminables paseos por el bosque de Pinedale nos tropezaremos con un montón de estanques. Si descubres todos los secretos que encierran, te llevarás un montón de agradables sorpresas.





una aventura que elimina ciertos elementos que quizá exigirían demasiadas dosis de paciencia a los jóvenes, e impacientes usuarios de consola.
El siniestro Señor de la Oscuridad ha tomado posesión de la aldea del adolescente Merlin y su misión, o sea la nuestra, es restablecer el orden perdido. Por supuesto, las cosas no son tan fáciles como parecen y a lo que nos enfrentamos es a una extensa, y



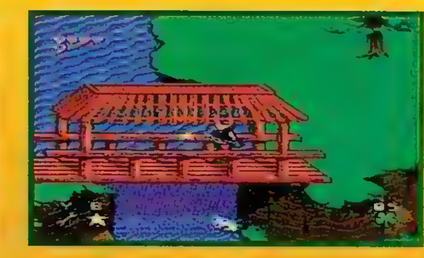
EL BOSQUE DE PINEDALE

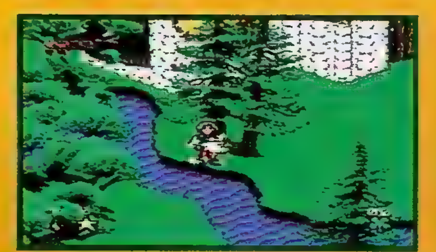
Aquello de «qué verde era mi valle» lo podemos utilizar perfectamente a la hora de describir cómo es el exterior del mundo de Merlin. Sin embargo, bajo esa apariencia de paz y tranquilidad se oculta un universo de sorpresas. ¡Ah!, recuerda que las cosas no siempre son lo que parecen. Ya estás avisado.





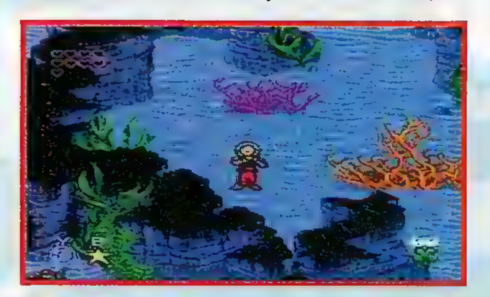








no precisamente sencilla, labor de búsqueda y rescate.
Básicamente, la mecánica del juego consiste en ir abriéndonos paso a lo largo de un amplio mapeado gracias a diversos objetos que deberemos primero encontrar y después emplear de la forma más correcta. Y no todo



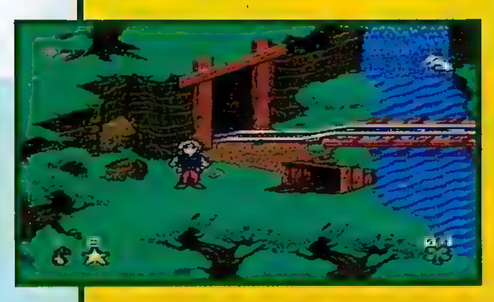
INVENTARIO

El botón Select nos indicará cuántos objetos tenemos en nuestra mochila y cuáles de ellos estamos utilizando en ese instante.



MINA

Un túnel, unas vías de tren y una vagoneta. Una mezcla explosiva que detonará cuando llevéis un par de horas ante la pantalla y descubráis que, a pesar de todo vuestro esfuerzo, no habéis avanzado apenas nada. Memorizad todos los cruces y las trampas. Un poco (bastante) de paciencia y saldréis más o menos indemnes.







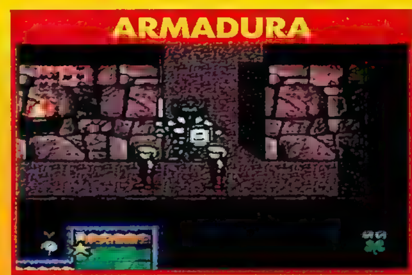


BUENOS Y MALOS

ARBOL



ARMADURA



SUPER CERDO



CAMPESINOS



MAGO



ENGENDRO BABOSO

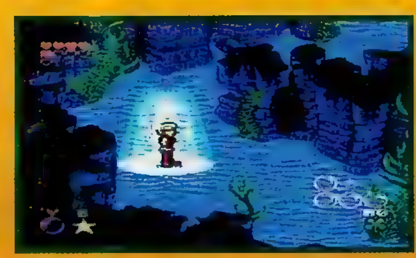


AGUA

Pero no en la superficie, sino debajo. Esta bonita fase es la antesala del castillo. No hay objetos de gran importancia, así que aguanta la respiración y busca la salida. Cuando te quedes sin aire asómate a las cavernillas. Una preciosa sirena nos hinchará los pulmones de esa forma que tanto nos gusta.



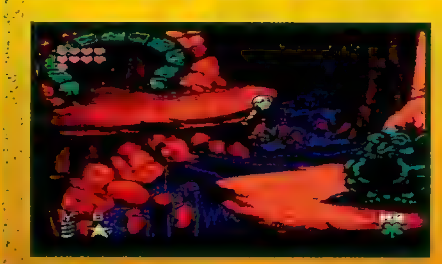


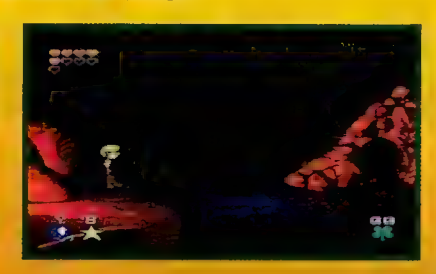




CUEVA

Es como el vestíbulo de una casa. Por aquí todo el mundo pasa, pero nadie se queda. Es eso, un simple enlace entre los escenarios aunque eso sí, de las partes más bonitas del juego.







consiste en pensar. En algunas ocasiones, llegar a conseguir un diamante (las gemas que hemos recogido previamente y que hemos arrojado en una fuente mágica se convierten en los imprescindibles *ítems*) es una labor de auténticos guerreros del pad. Así, con un ejército de paciencia y unas grandes dosis de imaginación, iremos concluyendo etapa tras etapa nuestra entretenida búsqueda. Pero en nuestro deambular por el mundo del joven Merlin no estaremos, lo que se dice, solos. Nos toparemos con unos sicarios del *malo* de la historia que tratarán de convertirnos, más que en héroes de la aventura, en un triste y vago recuerdo.
Básicamente, esto es **YOUNG MERLIN**, una aventura gráfica que se va desvelando según la vamos jugando. Sus 16 megas de fantasía hacen gala de unos exquisitos registros gráficos, repletitos de color, y de un estupendo humor de muchos, muchísimos kilates. Los buenos aficionados a los juegos de rol no deben perdérselo por nada del mundo.

THE SCOPE

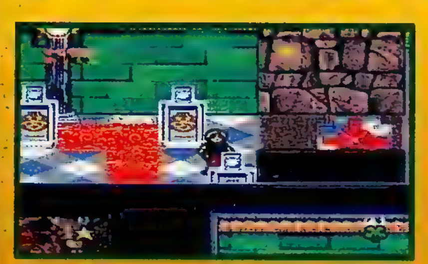
PASSWORD

Lo mejor hubiera sido que grabaras la partida, pero unos buenos password tampoco están mal. Si queréis acceder a esta pantalla de claves, podéis pulsar Start en cualquier momento del juego.



CASTILLO

Llegó la hora de *enchufar* nuestro castigado cerebro. La guarida de los malos es un puzzle continuo. La cosa va de colocar estatuas sobre azulejos determinados. Además, en este palacete de aristócrata venido a menos es donde nos aguardan los enemigos más duros. Una pista: busca aquí el diamante que te dará el espejo o no podrás matar ni a una mosca tuberculosa con artrosis crónica.







VIRGIN
(WESTWOOD STUDIOS)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 10
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	80
SONIDO FX	82
JUGABILIDAD	87

- Tapa un agujero existente en el catálogo de Super Nintendo.
- Muy agradable, tanto en su aspecto como en su concepción y desarrollo.
- Bastante largo y difícil de acabar.
- La fase de la vagoneta es tan desesperante que te pondrá histérico.
- Técnicamente es mejorable.

TOTAL 94

Young Merlin es ese tipo de juego que muchos de vosotros estábais esperando. Su originalidad supone una brisa de aire fresco en el tórrido y machacado ambiente de los juegos de consola. Debéis darle una oportunidad. Se la merece.



VERDES DI

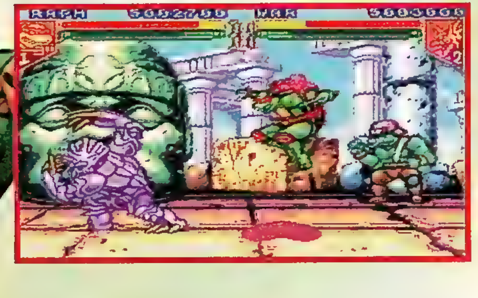
Parecía imposible, pero lo han logrado. Ellas han sido las únicas capaces de demostrar que ningún juego, por muy bueno que sea, ocupa eternamente el liderato. Actualmente son, sin duda, la más seria alternativa al dominio de STREET FIGHTER 2 en el congestionado apartado de los juegos de lucha.

A estas alturas de nuestra pixelera vida, hablar de **Konami** es hablar de una de las principales (si no la mejor) compañía de videojuegos de la historia. Si bien sus creaciones han recorrido todas las consolas, es en la ***Super Nintendo*** donde sus niveles de maestría han alcanzado las más altas cotas de calidad. AXELAY, BATMAN RETURNS, GRADIUS 3, LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA 1 y 2, SUNSET RIDERS, CASTLEVANIA IV, SUPER PARODIUS, POP'N TWIN BEE o TINY TOONS son buenas muestras de su potencial creativo.

Sin embargo, en el supremo catálogo de la compañía nipona no nos era posible encontrar un juego de lucha frontal. Daba la impresión de que **Konami** se sentía impotente ante la tremenda categoría del STREET FIGHTER 2 de **Capcom**, y hasta que no se viera capaz de elaborar un producto de similares cualidades no estaba dispuesta a entrar al *trapo*. Pero parece que, al fin, ha llegado la hora. Los poseedores del *cerebro de la bestia* van a poder disfrutar del único juego que iguala, e incluso supera en ciertos aspectos, al hasta ahora imbatible STREET FIGHTER 2 en su versión Turbo.

Las tortugas han demostrado una vez más que son capaces de enfrentarse a todo, incluso en la lucha uno contra uno.

¿Y cómo lo han conseguido? La respuesta es sencilla: ante la imposibilidad de luchar contra SF2, decidieron unirse a él siguiendo con toda fidelidad las directrices marcadas por **Capcom**. De hecho, basta con echarse una partida para darse cuenta de que estamos ante una especie



de SF2 protagonizado por las célebres Tortugas Ninja y un montón de engendros procedentes de sus cómic y aventuras.

Os estaréis preguntando el porqué de la tardanza cuando hace algunos

E IRA





MICHAELANGELO

DRAGON BREATH

←↙↓↘→ + X (Y) rápidamente

DYNAMITE BOMBER

← (2 seg.) → + X (Y)

FICHA TECNICA

U.A.M. DANCE OF FURY

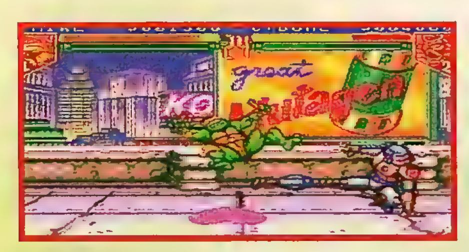
X + A

RISING THUNDER

↓ (2 seg.) ↑ + X (Y)

meses que apareció la versión para ***Mega Drive.*** Todo tiene una fácil explicación: **T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS** para ***Super Nintendo***, gracias a su excepcional realización técnica, no tiene nada que ver con su hermano gemelo de los 16 bits de **Sega**. Está claro que el juego como tal es el mismo, pero los escenarios, animaciones, la maniobrabilidad de los personajes, la definición gráfica, el colorido, y un montón de detalles más dejan a las claras que **Konami** ha trabajado mucho más a gusto con el hardware de la consola de **Nintendo.**

Los afortunados poseedores de este cartucho dispondrán de diez personajes para elegir, más dos jefes que probablemente podremos seleccionarlos con el tiempo mediante un truco de botones. Cada guerrero, incluidos por supuesto los jefes, tiene su propio escenario.
Estos son probablemente los más coloristas y espectaculares hasta la fecha, aunque quizá un problema





Aska

FICHA TECNICA

SPIN ATTACK

↓↙← +A (B)

Eso del «sexo débil» no es más que una tontería. Sin duda es de las más difíciles de vencer. Atención a su Bulla Shock.

BULLA SHOCK

← + A (B)

UPPERCUT

→↓↘+X (Y)

U.A.M. TORNADO

X + A

RAPHAEL

CHEST BUSTER

← (2 seg.) → + A (B)

JAMBOREE

←↙↓↘→ + X (Y) rápidamente

FICHA TECNICA

POWER DRILL

← (2 seg.) → + X (Y)

U.A.M. ENERGY SPRAY

X +A

LEONARDO

ENDLESS SCREW

↓↙← + X (Y)

ROTO CUTTER

→↓↘ + X (Y)

FICHA TECNICA

SHINING CUTTER

↓↘→ + X (Y)

U.A.M. MILLENNIUM WAVE

X +A



derivado de esta concentración de colores es la posible confusión con el personaje. Cada uno de los diez luchadores cuenta, por término medio, con tres magias sencillas de realizar, más un movimiento especial de mayor complejidad. El apartado sonoro no es menos espectacular, con FX impresionantes, tanto en número como en calidad, y melodías igualmente excepcionales.
En cuanto a opciones, disponemos de tres velocidades distintas de



JEFES

KARAI

RATKING



Chrome Dome

Una réplica de Robocop pero más rápido que éste en sus movimientos. Sus magias son bastante efectivas.



FICHA TECNICA

DEVIL HOOK

←(2 seg.)→+X (Y)

CHROME SPARK

↓↘→ + X (Y)

SKY KICK

↑↓ + A (B)

U.A.M. CHR.BOMB

X + A

DONATELLO

GROUND CLAW

↓↘→ + X (Y)

HEADSPIN ATTACK

↓↙← + A (B)

BO THRUST

PULSAR X (Y) RAPIDO

FICHA TECNICA

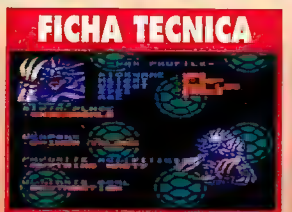
U.A.M. FIRE DRAGON

X + A

War

Su feo aspecto no es la mejor tarjeta de presentación, pero si lo seleccionáis como luchador propio descubriréis que es uno de los más manejables. Como enemigo tardaréis bastante en hallar sus flaquezas. De todas formas, le cuesta esquivar las magias. Así que...

FICHA TECNICA



DEATH





↑↓ +A (B)

TURNING UPPERCUT



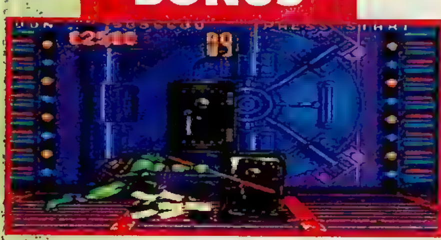
←(2 seg.)→+X (Y)

U.A.M. DYNAMIC



X + A

BONUS



juego, más ocho niveles de dificultad y tres modos de combate (torneo, versus e historia). **T.M.N.T** es un gran juego de lucha, tanto como STREET FIGHTER 2 TURBO y con eso está todo dicho.

THE SCOPE

En la pantalla de presentación pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A. Si escuchas la voz de Aska sólo tienes que dirigirte a Options y verás que dispones de un grado más de velocidad Hi-Speed.



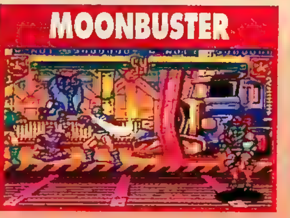
Wingnut

Un diablillo de lo más peligroso. Sus ataques aéreos son incesantes, y muy difíciles de sortear. Paciencia con él.

FICHA TECNICA

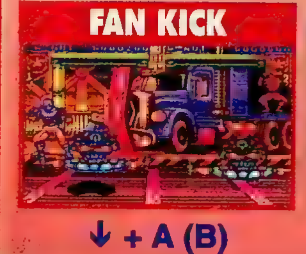


MOONBUSTER



↑↓↘→ + X (Y)

FAN KICK



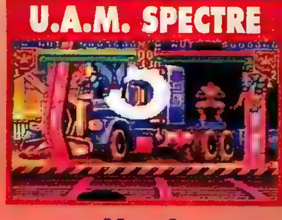
↓ + A (B)

POWER DIVE

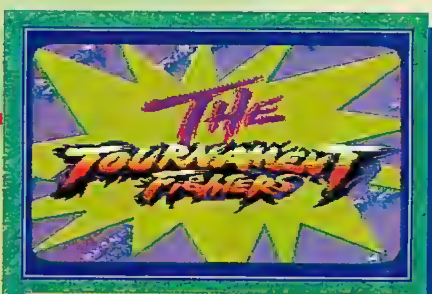


↑↓ + A (B)

U.A.M. SPECTRE



X + A



KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 12 COMBATES
CONTINUACIONES: 1, 3, ó 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

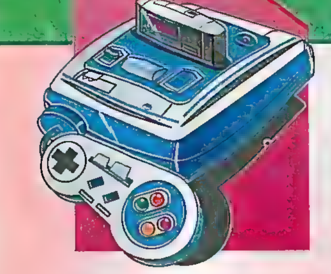
GRAFICOS	95
MUSICA	93
SONIDO FX	95
JUGABILIDAD	94



- El aspecto general, la calidad y suavidad de las animaciones.
- Fácil de manejar.
- Muy divertido contra la máquina.
- Nada que envidiar a SF2.
- Los escenarios pueden confundirse con los luchadores.
- Excepto las tortugas, al resto de los personajes les falta carisma.

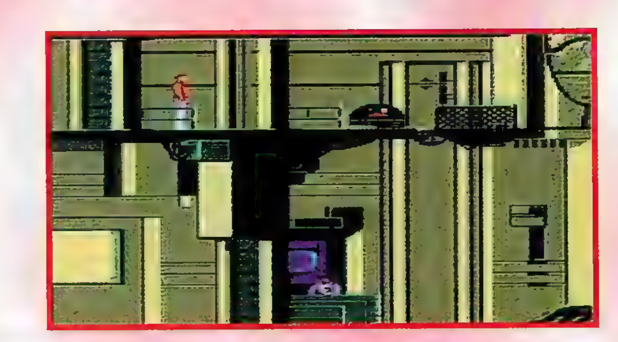
TOTAL 94

Que **Konami** nos sorprenda no es ninguna noticia; pero en este caso, y vista la ausencia de títulos de este género avalados por esta compañía, nos ha dejado boquiabiertos. A buen seguro que no será la última vez que lo haga.



EL ENIGMA DE

Después de una larga andadura por los ordenadores y las consolas, FLASHBACK, uno de los juegos más exitosos del 93 para Mega Drive, llega a Super Nintendo. Algunos pequeños retoques de Delphine Software han mejorado la banda sonora y los movimientos del protagonista.

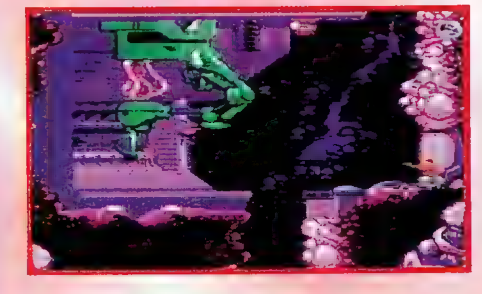


FASE 1 — LA SELVA ARTIFICIAL

Conrad se encuentra en la zona superior de la ciudad y tiene que obtener suficiente dinero para adquirir un cinturón anti-gravedad y una tarjeta de identificación con la que podrá entrar en New Washington.

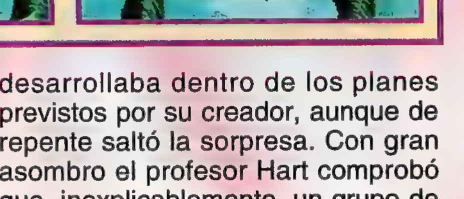


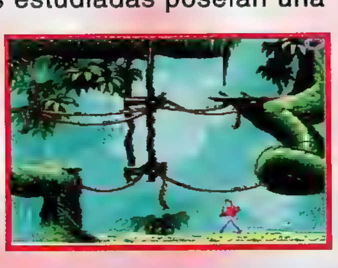






Conrad B. Hart, un insigne científico, ha causado sensación con su último invento: un analizador capaz de medir la densidad molecular de los seres humanos. Todo se desarrollaba dentro de los planes previstos por su creador, aunque de repente saltó la sorpresa. Con gran asombro el profesor Hart comprobó que, inexplicablemente, un grupo de personas estudiadas poseían una composición molecular completamente distinta al resto de los seres humanos. Por motivos desconocidos, este extraño fenómeno se extendía vertiginosamente.





MUTANTES



FASE 2 — NEW WASHINGTON

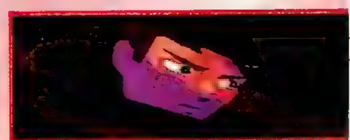






Hay que encontrar a Ian, amigo del científico, y conseguir los papeles que le permitirán trasladarse a la Tierra. Debes conseguir un pase para el concurso de la Torre de la Luz.

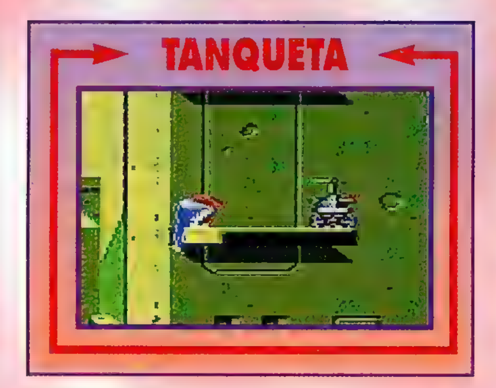




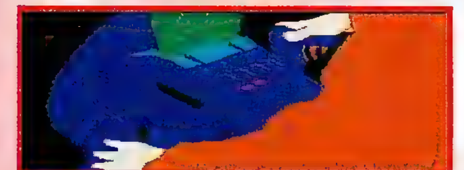
LAS MOLECULAS

Una premonición condujo al científico a un alucinante hallazgo: un grupo de alienígenas se estaba apoderando del cuerpo y de la mente de los más destacados miembros de la sociedad terrestre.

Los invasores rápidamente comprendieron el peligro de este descubrimiento e inmediatamente todos sus ojos se centraron en la figura del investigador: el enemigo número uno para su plan expansionista. Después de una trama perfectamente urdida, los alienígenas consiguieron secuestrar a Conrad B. Hart, borrándole su memoria en un centro clínico situado en el planeta Titán. Sin embargo, el









TORRE DE LUZ



Consta de ocho pisos. Debes llegar hasta el primero, por medio de ascensores, acabando con todos los cyborgs que aparezcan a tu paso. El merecido premio es un pasaje a la Tierra







LA LLEGADA



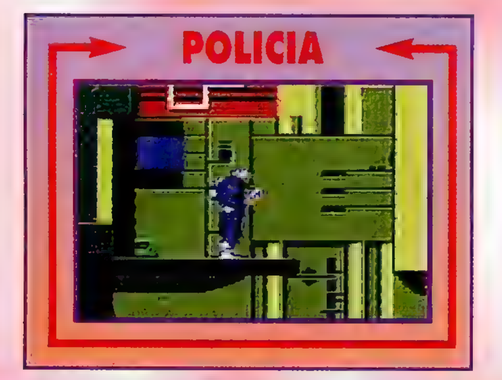
La ansiada vuelta a casa no será, ni mucho menos, tranquila. Deberás superar muchísimos peligros antes de encontrar el laboratorio alienígena, donde podrás descubrir sus planes de acción.

Password: WNPQVX







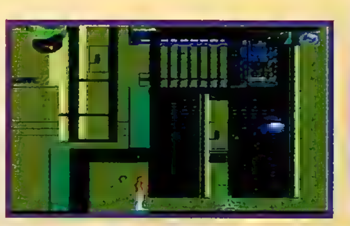


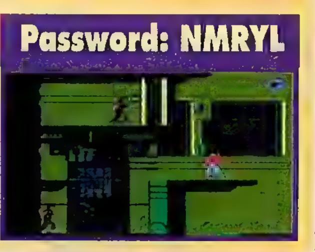
CAPTURADO



Conrad está a punto de desarticular la conspiración extraterrestre pero en ese preciso momento es descubierto. Desarmado y encerrado, debe encontrar rápidamente armas y una salida.

Password: NMRYL

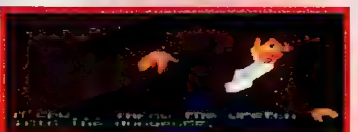












FLASHBACK

FASE 6

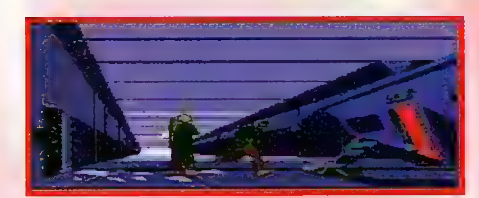
PLANETA ALIENIEGENA

Un teletransportador ha llevado a Conrad al planeta de la raza enemiga. Allí encuentra el diario de un científico secuestrado que le dará buenas pistas.

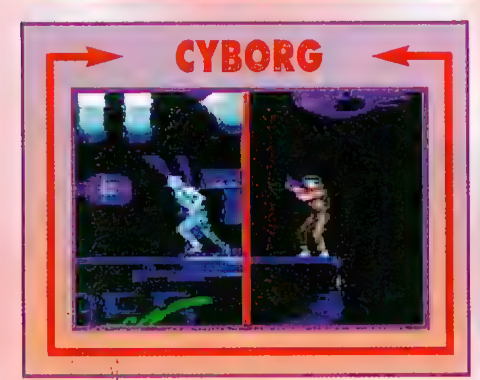
Password: SNTHN



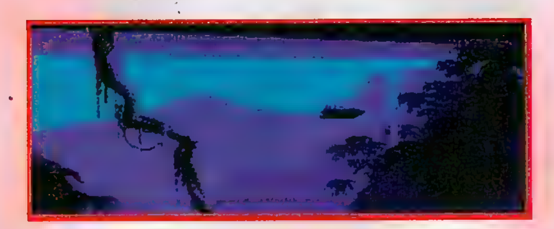




CYBORG



protagonista pudo escapar milagrosamente de su cautiverio, manteniendo intactas sus dotes intelectuales y se internó en el bosque. La peor pesadilla jamás imaginada por el científico comenzaba ahora y, lamentablemente, con él como víctima.

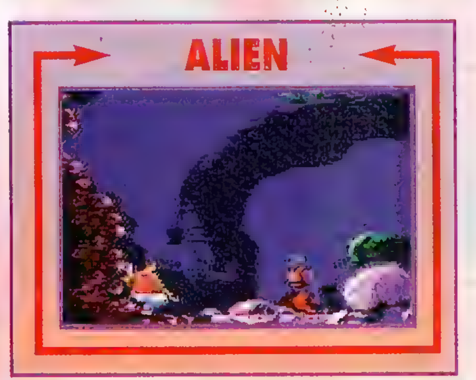


La versión para ***Super Nintendo*** es bastante similar a la entrega realizada en ***Mega Drive***. Sin embargo, este nuevo cartucho posee una mejor banda sonora y un magnífico sonido FX ambiental con *crystal-clear samples*. Las intros tienen una mayor lentitud pero, en contrapartida, el movimiento del protagonista y el resto de los *sprites* son más rápidos. Sin duda, estamos ante una nueva obra maestra del grupo francés **Delphine Software**.

CARLOS F. MATEOS



ALIEN



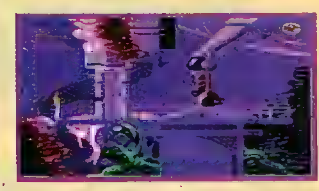
FASE 7

DESTRUCCION

Password: KLZHT

Conrad ha encontrado una bomba que produce una reacción en cadena capaz de provocar el fin de la raza enemiga. Debes depositar la bomba en un punto del planeta, dirigirte al hangar y escapar en una nave.







NINTENDO
(SONY)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
FASES: 7
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	94
MUSICA	84
SONIDO FX	89
JUGABILIDAD	92

- Gráficamente es casi perfecto.
- Los movimientos son impresionantes.
- La espectacularidad de todas y cada una de sus intros.
- El argumento te introduce como en una película.
- Se echa en falta más banda sonora.

TOTAL 95

Si las anteriores versiones de este conocido juego ya eran sobresalientes, ahora los programadores de **Delphine Software** han dado el do de pecho creando una auténtica obra de arte. El argumento es conocido, pero técnicamente será muy difícil de superar.







EL ULTIMO CON RAZON

El último gran héroe, la ultimísima película de Arnold Schwarzennegger no podía privarse de su correspondiente conversión a cartucho. Los poseedores de Super Nintendo o Mega Drive son los primeros afortunados (es un decir) que podrán ver cómo su ídolo atiza a cuanto malhechor con malas pulgas se pone en su camino.

El bautismo de **Sony** como compañía creadora de juegos no está siendo afortunado. Si como distribuidora ha demostrado su buen ojo haciéndose con licencias del calibre del SENSIBLE SOCCER, FLASHBACK o SUPER BOMBERMAN, como productores de sus propios juegos no se están cubriendo precisamente de gloria. Este es el caso de CLIFFHANGER o **LAST ACTION HERO**, dos juegos de lucha de scroll lateral muy similares entre sí tanto en aspecto como en desarrollo y que parecen dos insulsas copias de SUPER DOUBLE DRAGON. **LAST ACTION HERO** es quizá el mejor de los dos.
La mecánica del juego sigue fielmente el argumento de la película. La monotonía de asestar los mismos mamporros (únicamente tres o cuatro golpes distintos) a los mismos macarras una y otra vez, se rompe con la inclusión de un par de divertidillas fases

MACARRAS

MARK

DAVID

BRUNEZ

COLMAN



Esta es la peculiar forma que tiene Arnold de llamar a la puerta. Reza para que nunca se pase por tu casa.

FASES DE COCHES



Son las zonas más divertidas del juego. En ellas, nuestra única misión consistirá en llegar al final. Para ello tendremos que evitar ser alcanzados por los malos. Se encuentran entre las fases 2 y 3 y entre la 5 y 6, y son algo complicadas.

GUARDIANES

Al final de algunas fases, los inevitables guardianes de nivel tratarán por todos los medios de impedir nuestro avance. El helicóptero es el único que merece la pena por su tamaño.

THE RIPPER



BENEDICT



COPTER







de coches y otra, más bien estratégica, de ascensores. Si tenemos en cuenta que estos episodios son de lo mejorcito del juego, se puede considerar esto como muy poco bagaje para un juego en el que lo importante deberían ser las fases de acción. Además, para colmo del cutrerío, ni siquiera se ha contemplado la opción de dos jugadores simultáneos, totalmente imprescindible en este tipo de juegos . En fin, la mediocridad general es lamentablemente la nota distintiva. Si el gran Arnold Schwarzennegger se enterara...

THE SCOPE









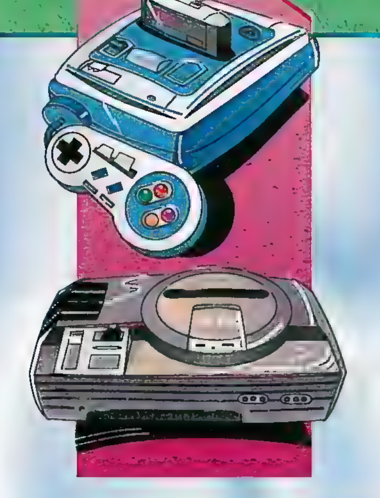
ESTO ES HOLLYWOOD



Una de las pocas cosas buenas del juego son las preciosas pantallas que adornan los intermedios entre fases, inspiradas en escenas de la propia película. Lástima que el resto del juego no se haya cuidado del mismo modo.







CLIFFHANGER

ESCASEZ DE IDEAS

SONY IMAGE SOFT
JUGADORES: 1
FASES: 6
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO
8 Mb

ALUD



CAVERNA



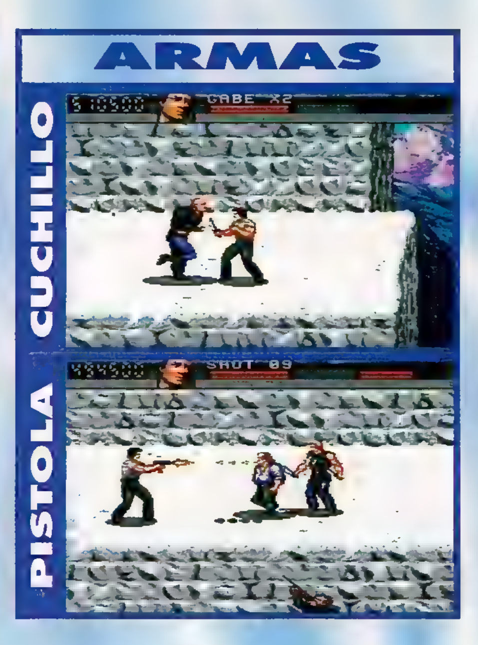
ESCALADA





En LAST ACTION HERO, a pesar de ser un cartucho muy vulgar, aún era posible encontrar algún detalle más o menos salvable. Lamentamos no poder decir lo mismo de **CLIFFHANGER**. Y el caso es que en un primer momento las aventuras de Stallone nos sorprendieron por sus movimientos tridimensionales y por su facultad de recoger armas sustraídas a los enemigos. Pero al rato de jugar con este cartucho, todas nuestras esperanzas se desvanecieron. Los defectos que encontrábamos en LAST ACTION HERO no sólo no han sido corregidos, sino que han aumentado tanto en número como en intensidad. Así, los enemigos siguen repitiéndose constantemente y los golpes, salvo una novedosa patada giratoria agachado y una patada en salto, son los mismos. Sin embargo, lo peor es que la variedad de escenarios del juego de Arnold ha desaparecido totalmente. Un paisaje polar y monótono nos acompañará durante todo el tiempo (no creemos que sea mucho) que aguantemos delante de la consola, contemplando una y otra vez los mismos árboles, los charcos de agua helada, las montañas monocromáticas o las paredes enladrilladas. La banda sonora del juego se salva algo de la quema, aunque si no sois amigos de la música *fuerte* tampoco os va a agradar demasiado. Alguna digitalización entre fases y un par de guardianes son las únicas cosas que merecen en cierta medida la pena. **CLIFFHANGER** no será precisamente el cartucho de vuestra vida, aunque los fanáticos del género puedan encontrarle alguna virtud.

ARMAS





THE SCOPE



ROCK 'N ROLL RACING

DISTORSION

- INTERPLAY (Interplay)
- JUGADORES: 2
- FASES: 6 planetas
- PASSWORDS: SI
- GRABAR PARTIDA: NO

8 Mb

Grupos de rock duro de conocido prestigio como Deep Purple o Black Sabbath han prestado algunas de sus canciones más famosas para animar a ritmo de rock'n'roll un cartucho muy heavy. Interplay propone a los amantes de los simuladores automovilísticos con ROCK'N'ROLL RACING un desafío acústico, una carrera que se encuentra a muchos años luz de todo lo conocido.





Las carreras intergalácticas gozaban del fervor popular. La gente vivía ansiosa esperando la llegada de los domingos para contemplar las Rock'n'Roll Racing a través de la televisión. Sin embargo, el interés de nuestros protagonistas se despertó al leer un anuncio de prensa donde se solicitaban sustitutos para esta competición, debido al enorme número de bajas de los últimos tiempos.
¿Por qué no? –se preguntaron mientras devoraban con avidez la publicidad–. Definitivamente, la decisión ya estaba tomada.
En este cartucho debes elegir un vehículo, un conductor y armamento para salir a la carretera, donde tendrás que demostrar tus enormes dotes para la conducción. Es necesario que utilices adecuadamente los cañones láser, las bombas y las minas para eliminar a los rivales en la superficie de los seis diferentes planetas donde se celebra la prueba. Mientras, una música impactante resonará con fuerza en tus oídos.

CORREDORES



Humanos y alienígenas, todos tienen cabida en la competición. Cada uno destaca en dos aspectos (velocidad, curvas o control del volante) para dominar los planetas.






AL VOLANTE



Este cartucho es la continuación de RPM RACING, un juego que nunca ha llegado a España. Sin embargo, **ROCK'N'ROLL RACING** es técnicamente superior, ya que evita problemas como el *flickeo* (parpadeo de los gráficos en pantalla) y la escasa velocidad de su predecesor.
Los gráficos son coloristas y están perfectamente definidos. Sin embargo, el cartucho destaca principalmente en el apartado sonoro. Contiene perfectas adaptaciones de melodía tan conocidas como *Paranoid* de Black Sabbath o *Highway Star* de Deep Purple. También aparece Larry, el presentador automático, cuya excelente voz os anunciará el número de vueltas que restan o la posibilidad de adelantar. Un excelente cartucho que hará furor entre los amantes de los juegos de carreras.

ANTONIO GREPPI

DOS JUGADORES

La Split Screen entra de nuevo en acción. Podrás disfrutar de esta opción gracias a que la pantalla se divide en dos partes. A pesar de que la acción se desarrolla en menor espacio, no se pierde visibilidad debido a la excelente definición de pantalla.



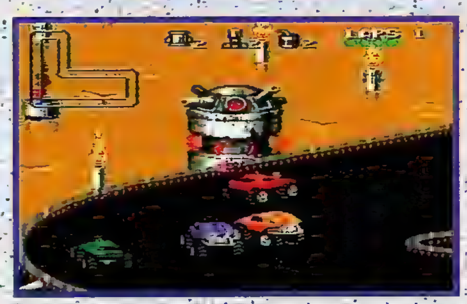




MI CARRO...




Existen cinco coches a disposición del consumidor, aunque algunos no aparecen hasta sobrepasar dos o tres planetas. Pueden mejorarse en las tiendas de respuestos.

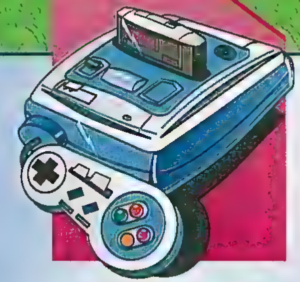


TOTAL 91

Es un excelente juego de coches. Recomendado para los amantes de SUPER OFF ROAD que deseaban ver su vehículo transformado en una máquina de guerra.

GRAFICOS	90
MUSICA	93
SONIDO FX	97
JUGABILIDAD	83





Dracula



Drácula ha vuelto a recuperar la cima de la popularidad gracias a la última película dirigida por Francis Ford Coppola. Este filme del magnífico cineasta norteamericano ha dado pie a un nuevo cartucho para Super Nintendo que recopila los personajes y las escenas del famoso vampiro, interpretado en la pantalla por Gary Oldman.



La versión de Coppola es, en comparación con anteriores películas, la que se ciñe con más exactitud a la novela original de Bram Stoker. El Príncipe de lasTinieblas aparece en esta obra como un ser atormentado por la muerte de su prometida.
La historia comienza cuando Jonathan Harker, un joven agente de pro-



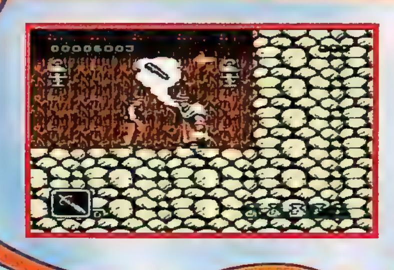
piedad, viaja hasta el castillo del conde para cerrar un trato inmobiliario. Durante su estancia por aquellos lares, Jonathan descubre el desatado placer de su anfitrión hacia la sangre. Ante tan oscuras perspectivas, el agente decide volver inmediatamente a Londres para reencontrarse con su amada, Mina. Sin embargo, Drácula también ha puesto sus ojos y sus colmillos, ávidos del fragante aroma sanguíneo, en la joven mujer. El conde se desplaza entonces a la abadía de Carfax, en la capital inglesa, para intentar conseguir los amores de Mina eternamente.
Jonathan ha entablado contacto, en este curioso pergrinar de devaneos sentimentales, con el Doctor Van Helsing, experto en vampiros y esta-







DR. VAN HELSING

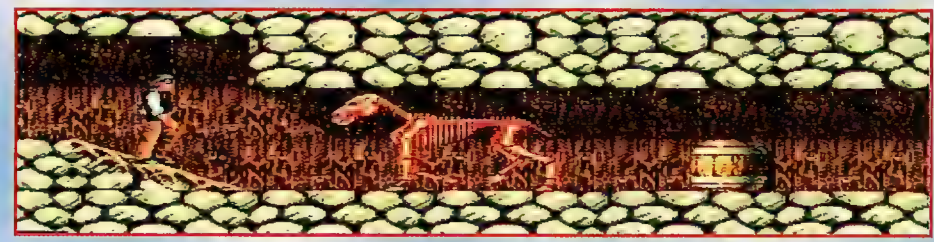


Hablar con el compañero de aventuras de Jonathan es imprescindible para que la puerta de salida aparezca. Además siempre hay un útil objeto cerca del lugar en el que se encuentra.



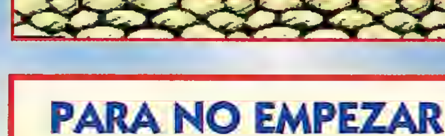
cas de primera calidad. Los dos personajes se van a aliar en una persecución sin tregua contra el malvado vampiro, que ha regresado a sus dominios en Transilvania.
A través de este arcade de aventuras, recorrerás multitud de laberintos repletos de pasadizos secretos. Una flecha te indicará la dirección donde se encuentra el término de cada fase. El último escollo puede adoptar distintas formas como: una simple puerta, las variadas metamorfosis de Drácula o la imagen de cualquier extraño sujeto que pulule por el castillo.
Este juego sigue los tradicionales esquemas desarrollados por **Psygnosis** en todas sus producciones. El cartucho es técnicamente correcto, aunque con frecuencia puede resultar algo monótono. Pese a todo, no cabe ninguna duda de que clavar una estaca en el corazón del siniestro *chupasangre* proporciona un morbo muy especial.

JAVIER ITURRIOZ

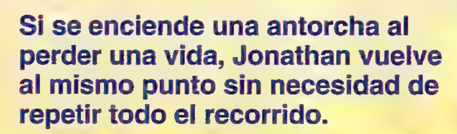


3 VAMPIRAS





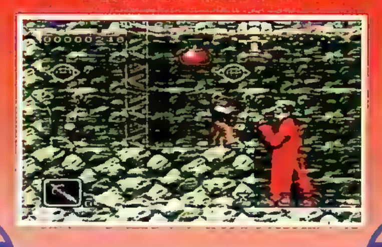
PARA NO EMPEZAR DE NUEVO



Si se enciende una antorcha al perder una vida, Jonathan vuelve al mismo punto sin necesidad de repetir todo el recorrido.



ANCIANO





DRAGON

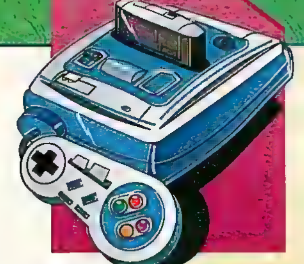


TOTAL Dracula

70

DRACULA es un trepidante arcade de aventuras cuya mayor virtud consiste en que se ciñe fielmente a la película dirigida por el realizador estadounidense Francis Ford Coppola.

GRAFICOS	70
MUSICA	68
SONIDO FX	68
JUGABILIDAD	71



SUNSETRIDERS



Mucho ha sido el tiempo que ha invertido la compañía Konami para ofrecer este magnífico juego a los usuarios de las consolas Super Nintendo. Como recompensa a esta larga espera, la prestigiosa casa japonesa ha realizado una conversión íntegra de las fases y los protagonistas originales de la famosa máquina recreativa.



LA LEY DEL VIEJO OESTE



El ansia de riquezas de este terrateniente tejano le ha llevado a delinquir. Es muy peligroso; se oculta en su mansión al final del pueblo, protegido por sus matones.



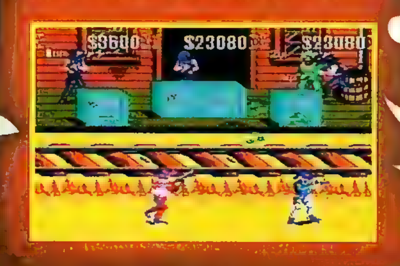
Tras el fallecimiento del sheriff el caos fue absoluto. La banda criminal de Sir Richard Rose campaba a su gusto y nadie parecía capaz de frenar sus tropelías. Las escasas tentativas de hacer justicia terminaron



HAWKEYE HANK
20,000 $



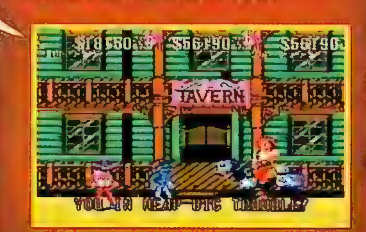
Tras tomar la estación de ferrocarril, ha decidido suspender el tráfico de trenes hasta que no le sea entregada una importante suma de dinero en metálico.



DARK HORSE
30.000 $



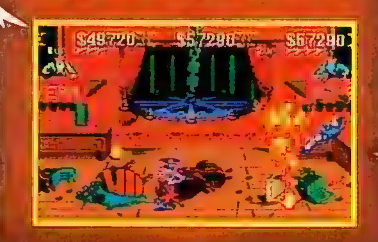
Su apodo proviene del impresionante corcel sobre el que se asientan sus enormes posaderas. Después de diversas fechorías, ha decidido tomar un descanso en Santo Poco.



THE SMITH BROS.
40.000 $



Estos hermanos de sangre, que no de padre, aterrorizan a las pobres chicas de su club nocturno. Se buscan galantes –y valientes– caballeros que las saquen del atolladero.



con rotundos fracasos y lo único que consiguieron fue enfurecer más todavía al líder de los bandidos.
Un día, cuatro desconocidos (Steve, Billy, Bob y Cormano) llegaron al pueblo y, tras observar un nuevo ataque de la banda de Rose, decidieron tomar parte activa en el conflicto. Los extraños jinetes propinaron una contundente derrota a los malhechores ante la sorpresa general. Después de esta hazaña, se convirtieron en los nuevos representantes de la ley a cambio de una sustanciosa cantidad de dinero. En este momento comienza vuestra aventura, ya que deberéis tomar el control sobre uno o dos de

EL GRECO
50.000 $

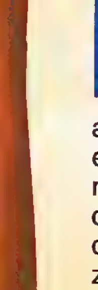




Huido recientemente de la cárcel, este mejicano se ha hecho el rey de los atracos a trenes en marcha. Debes detenerlo cuando intente desvalijar el vagón correo.

CHIEF SCALPEN
60.000 $

Jefe de los indios comanches, lidera a los de su raza en la lucha contra el odiado hombre blanco. Según su hermana no es mala persona, pero cualquiera se fía.



SUNSET RIDERS



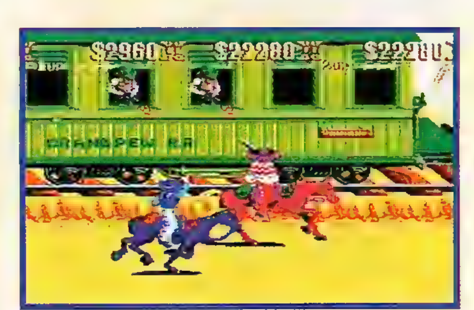
FASE DE BONUS

Después de las fases dos y cinco tendrás la oportunidad de demostrar tu puntería en un más que emocionante tiro al pistolero.

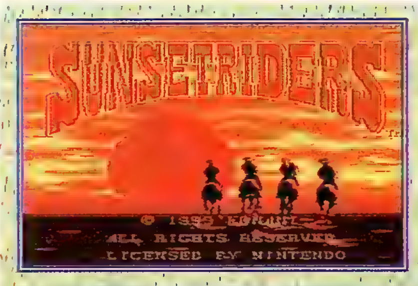


estos valerosos pistoleros en su lucha contra los bandidos.
SUNSET RIDERS es una conversión de la máquina recreativa que alcanzó un gran éxito en el año 91. Tras la excelente versión realizada para la ***Mega Drive***, este nuevo cartucho mantiene las fases originales y la posibilidad de elegir entre los cuatro protagonistas. El juego conserva los coloridos gráficos, los fondos y los excelentes movimientos de la máquina original.
El apartado sonoro acompaña perfectamente al desarrollo del cartucho. Destacan sobre todo las frases digitalizadas que pronuncian los jefes al encontrarse con los representantes de la ley. **Konami** demuestra, una vez más, por qué es una de las mejores compañías programadoras para ***Super Nintendo***.

ANTONIO GREPPI







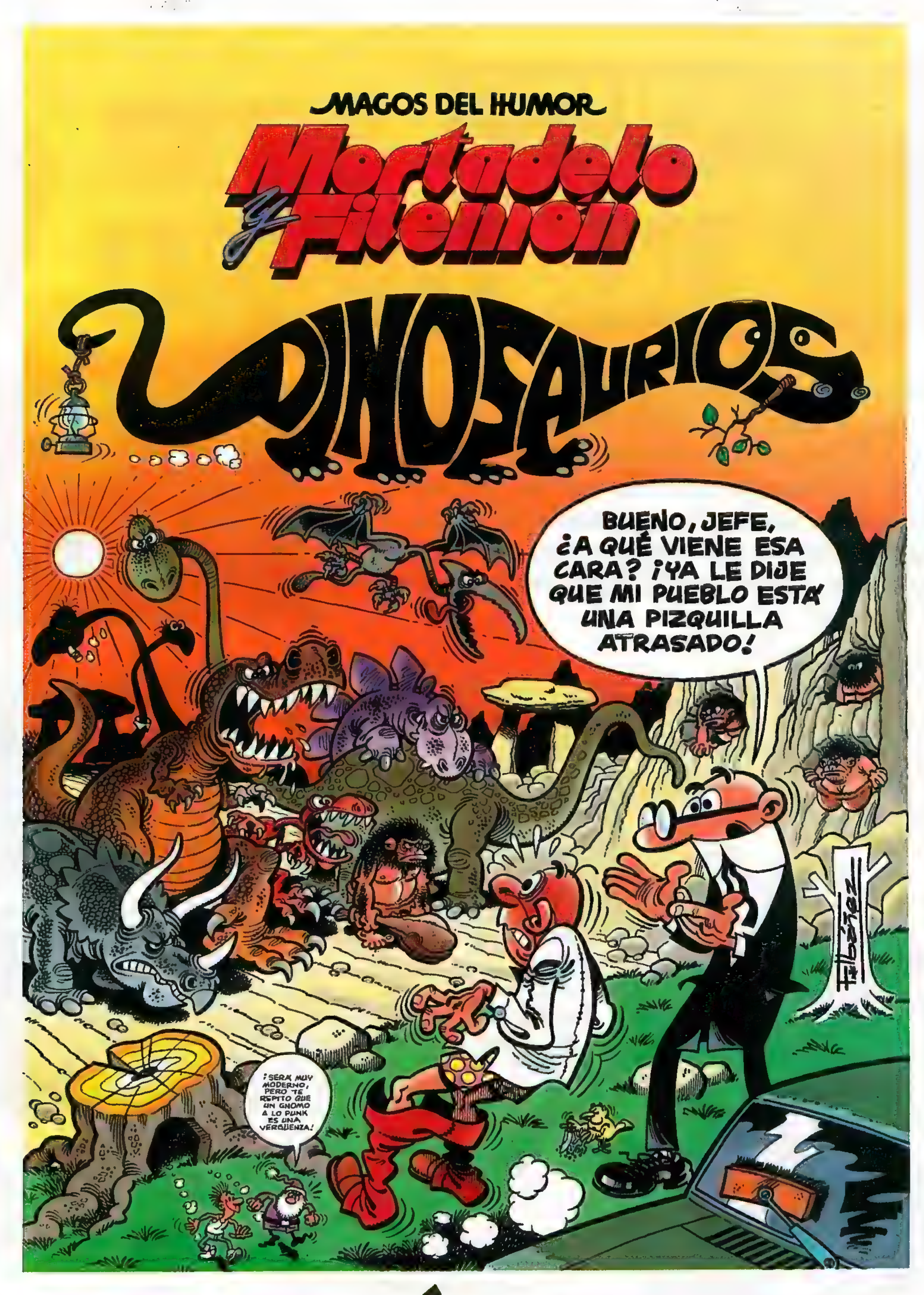
KONAMI
(KONAMI)
MEGAS: 8
JUGADORES: 2
VIDAS: 3
FASES: 8
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS	85
MUSICA	83
SONIDO FX	91
JUGABILIDAD	82

- Las divertidas fases de bonus.
- La presentación y la posibilidad de elegir entre cuatro personajes diferentes.
- A diferencia de la versión ***Mega Drive***, respeta las características de la recreativa original.
- Han desaparecido los indios de la fase 6.
- Algunos fondos son chabacanos.

TOTAL 88

Muchos usuarios de ***Super Nintendo*** deseaban esta conversión con impaciencia. En este caso la espera ha sido recompensada con un excelente cartucho.


MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
DINOSAURIOS
BUENO, JEFE, ¿A QUÉ VIENE ESA CARA? ¡YA LE DIJE QUE MI PUEBLO ESTÁ UNA PIZQUILLA ATRASADO!
¡SERÁ MUY MODERNO, PERO TE REPITO QUE UN GNOMO A LO PUNK ES UNA VERGÜENZA!

MEGA DRIVE

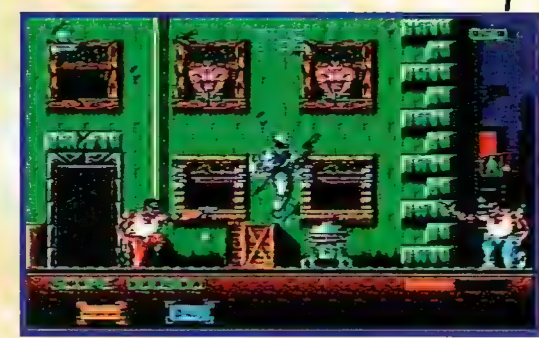


FLYING EDGE (Ocean)
JUGADORES: 1
FASES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO
8 Mb





La compañía Flying Edge persiste en lanzar cartuchos basados en la saga de ROBOCOP, aprovechando el éxito que lograron con la primera parte. Sin embargo, esta nueva entrega destaca, más que por su escasa calidad técnica, por su aburrido desarrollo y por su escasa jugabilidad. Dicen que segundas partes nunca fueron buenas. Y, como en este caso, de las terceras es mejor no hablar.



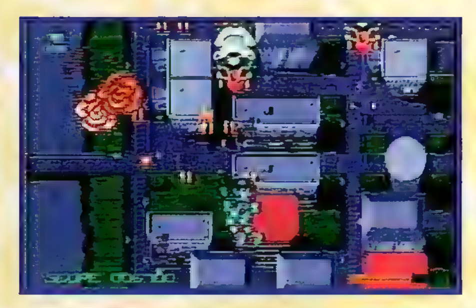
ROBOCOP 1 (que no llegó a salir para ***Mega Drive***) tenía el mismo desarrollo que esta tercera parte. Aun así, y para que se vea lo increíble que pueden llegar a resultar este tipo de copias, ROBOCOP VS. TERMINATOR, un cartucho que apareció hace un par de meses y que fue programado por **Virgin**, posee un desarrollo idéntico al juego que nos ocupa. ¿Casualidad? Creemos que no. Probablemente era el modo más sencillo de quitarse de encima un nuevo y molesto proyecto.

Los sprites de los personajes centrales del juego son de escasa calidad: sus movimientos son rígidos y pobres. En cuanto a los gráficos, son idénticos a los de versiones anteriores; esto es, fachadas y más fachadas de edificios. Estos escenarios, que podían tener cierta gracia en determinadas entregas, desentonan considerablemente en este cartucho, especialmente por ser para una máquina tan poderosa y versátil como la ***Mega Drive***.

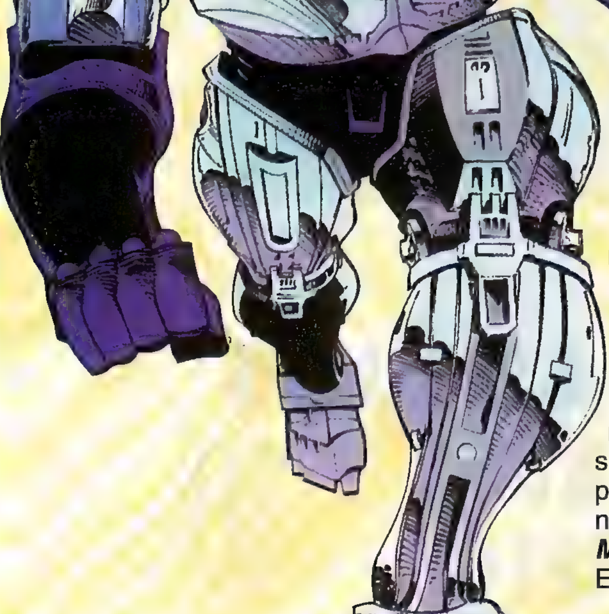
El aspecto sonoro es sencillamente pasable: típicas músicas escuchadas más de cien mil veces en nuestras ***Mega Drive*** y unos sonidos FX escasamente trabajados constituyen todo el bagaje con el que cuenta este apartado.



ALTOS VUELOS









ED-209

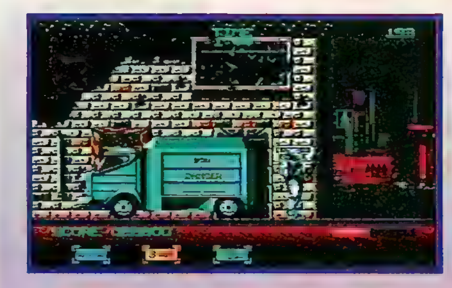
ROBOCOP 3

DE LA PELICULA

EL ELEVADOR



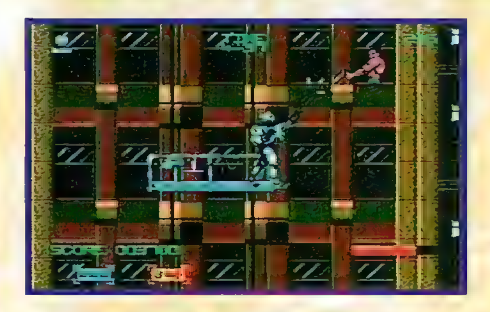
FINAL DE FASE





Si ya de por sí el juego es bastante complicado, superar a cada uno de los enemigos de final de fase puede ser un tarea prácticamente imposible. Afróntalos con mucha tranquilidad.

Por supuesto, no podemos terminar sin hacer una severa crítica a todos aquellos programadores que todavía piensan que el entretenimiento es proporcional al nivel de dificultad. Dejarse los nervios delante de una pantalla de televisión no resulta lo más







indicado para los jóvenes de nuestro país (bastante tenemos ya con lo nuestro). Por ello les recomendamos que estudien ciertos juegos como las decenas de versiones aparecidas de SONIC o MARIO (por hablar de los más conocidos), que se basan en un planteamiento sencillo pero eficaz: dejar jugar en los primeros niveles

ROBOCOP



EL FIN

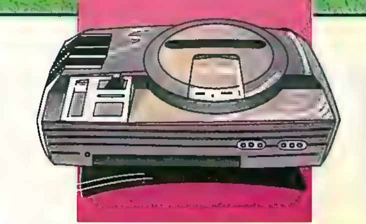


del cartucho para ir complicando la aventura gradualmente.

Poco más queda por decir. Si te fías de nuestra palabra, te recomendamos que busques en los estantes de tu tienda de videojuegos mejores opciones antes de hacerte con este cartucho. De él, lo único que se salva, es la pantalla de presentación y alguna que otra digitalización.

J. C. MAYERICK





PELE

O REI, EN FU

ACCOLADE	8 Mb
JUGADORES: 1 ó 2	
COMPETICIONES: 3	
PASSWORDS: NO	GRABAR PARTIDA: SI

La calidad de un nombre no siempre va unida a la categoría de un producto. PELE es el mejor ejemplo de esta máxima. El jugador más laureado de todos los tiempos da nombre a un flojo simulador futbolístico.





El mundo de los videojuegos provoca con frecuencia importantes paradojas. Así, Pelé bautiza al peor juego deportivo de los últimos meses. **Accolade**, creadora de maravillas como BUBSY, firma un producto mediocre y **Radical Entretainment**, la compañía programadora de este simulacro de simulador, ha sido fiel a su denominación elaborando un cartucho *radicalmente* malo.

Edson Arantes do Nascimento, más conocido como Pelé, marcó su primer tanto con la selección brasileña el 7 de julio de 1957. Tenía entonces 16 años. Unos cuantos lustros después, el gol nos lo han querido colar a todos, utilizando su prestigioso nombre como garantía de un juego que no llega ni por asomo a la calidad de cartuchos como SENSIBLE SOCCER o FIFA INTERNATIONAL SOCCER.

En **PELE**, una serie de equipos ficticios, representando a las principales capitales del mundo, se engloban en cuatro divisiones: Mediterráneo, Pacífico, América y Europa Central. Los conjuntos pueden enfrentarse en partidos amistosos, en un torneo de eliminatorias o en Liga. Los jugadores tampoco son







Parafraseemos un famoso refrán: el nombre no hace al juego. A buen entendedor...



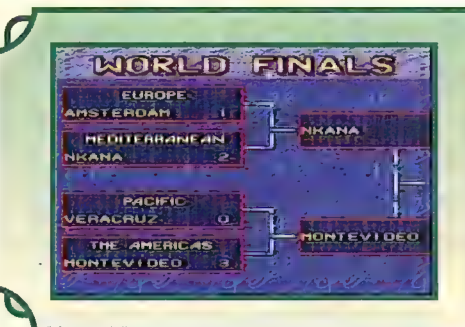
UNIFORMES



Destaca la opción para determinar el color de la camiseta del portero.

JERA DE JUEGO

COMPETICIONES



Tanto la Liga como la Copa se realizan inicialmente entre los integrantes de las diferentes divisiones. Los campeones de cada competición pasan a la segunda fase, donde se decide el campeón del mundo.



reales, aunque en algunos casos mantienen ciertas similitudes con figuras de la época del genial futbolista carioca.

La perspectiva del juego es semejante a la del último cartucho de **Electronic Arts** (FIFA INTERNATIONAL SOCCER) aunque, por supuesto, no alcanza su calidad en el desarrollo del juego. La variedad de opciones no es amplia y olvida importantes aspectos como la posibilidad de controlar al portero manualmente. Sólo destacan algunas digitalizaciones y, como dato curioso, la opción de elegir el color de la camiseta del guardameta.

JAVIER ITURRIOZ

ESTRATEGIAS



El genial futbolista brasileño aconseja sobre las tácticas de juego.

SELECCION DE EQUIPOS



REPETICIONES







DIGITALIZACIONES



Sobresalen las imágenes reales del propio Pelé, que aparecen después de lograr un tanto.



TOTAL 54

La falta de jugabilidad condiciona la pequeña valoración del juego, que es más alarmante aún si se compara con los últimos simuladores aparecidos en el mercado.

GRAFICOS	69
MUSICA	66
SONIDO FX	72
JUGABILIDAD	52

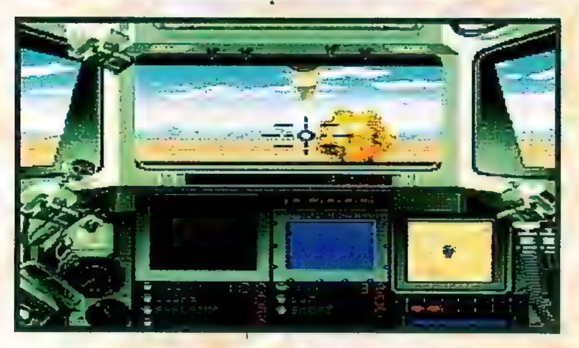


ESTRATEG

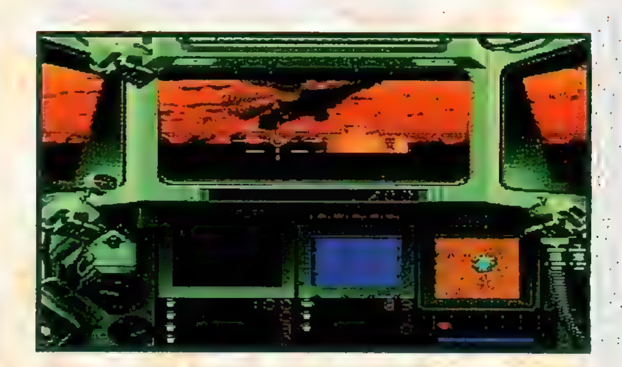
ABSOLUTE ENTERTAINMENT
JUGADORES: 1
FASES: 16
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO
16 Mb

SUPER BATTLETANK 2 es un simulador bélico que permite disfrutar plenamente de un género olvidado en las consolas de 16 bits. Este juego destaca especialmente por el apartado de sonidos FX. Los disparos y explosiones son tan auténticamente veraces y realistas que, en determinados momentos, te sentirás inmerso en el centro de una batalla.





SUPER BATTLETANK 2 es la continuación de un título que no llegó a aparecer en España y cuya calidad dejaba bastante que desear. El aspecto más negativo de aquella entrega radicaba en su escasa diversión y, desgraciadamente, esta nueva versión sigue adoleciendo del mismo defecto.
No sabemos hasta qué punto les puede resultar divertido a los creativos de **Absolute** el movimiento de un tanque a través de un mapa repleto de minas, y disparando contra todo enemigo que se ponga por medio. En concreto, debemos acabar con los acorazados, helicópteros y, principalmente, con las centrales nucleares del mapeado.
Tras conseguir este objetivo, una pequeña batalla final da paso a la pantalla de congratulación en la que, además, se nos facilitará el password de acceso al siguiente nivel.
El área de pantalla destinada a representar el exterior del tanque es minúscula. Quizás sea esta una forma



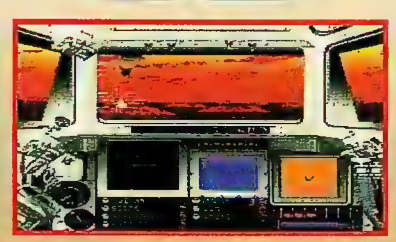
LOS CAZAS

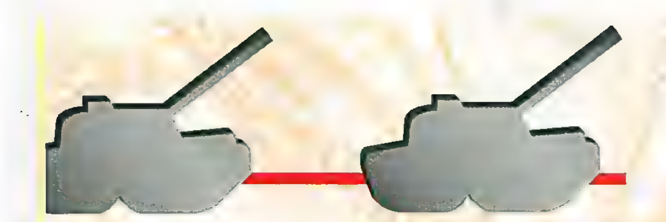
Nos traerán de cabeza en las fases de final de nivel. Gracias a la vertiginosa velocidad que alcanzan, acertar sobre ellos con algunos de nuestros proyectiles se transforma en una tarea tremendamente complicada y excitante.



LOS BUNKERS

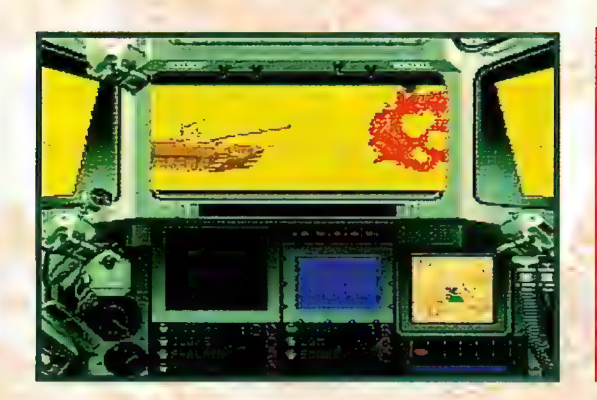
Tras los enemigos de final de fase, nuestro objetivo en esta pantalla se centra en destruir cada uno de los bunkers que aparecen.





SUPERBATTLETANK 2

LA BLINDADA



MISIONES

En esta sala de control se nos dará una breve explicación de la misión que debemos realizar. El plan es acabar con todos los enemigos que aparecen en el mapa evitando, eso sí, los distintos campos de minas que inundan el mismo.



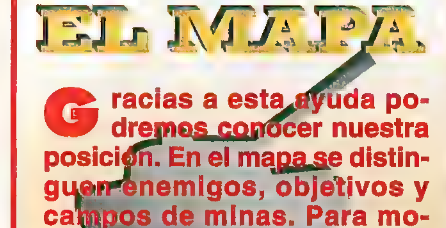
FINAL DE FASE

Antes de llegar a la pantalla de los bunkers, debemos superar una complicada prueba en la que varios grupos de tanques, cazas y helicópteros enemigos tratarán de reducir a cenizas nuestro polvoriento vehículo.



EL MAPA

Gracias a esta ayuda podremos conocer nuestra posición. En el mapa se distinguen enemigos, objetivos y campos de minas. Para moverse hay que indicarlo en él.







de hacer algo más real el juego, pero en esta ocasión resulta más molesto que útil.

Mucho nos tememos que los programadores de **Absolute** se han equivocado de lleno con un título que no aporta nada nuevo. Su aburrido desarrollo eclipsa unas magníficas cualidades técnicas que llegan al máximo en el apartado de sonidos FX.

J. C: MAYERICK





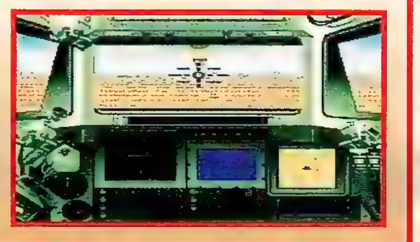
TOTAL 70

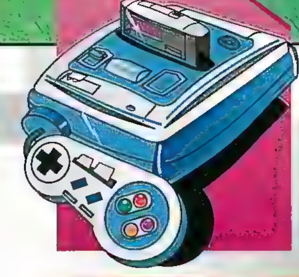
Su escasa calidad técnica y, sobre todo, el nulo divertimento que proporciona, lo convierten en un título prescindible para los que adoren las simulaciones bélicas.

GRAFICOS	80
MUSICA	70
SONIDO FX	90
JUGABILIDAD	65

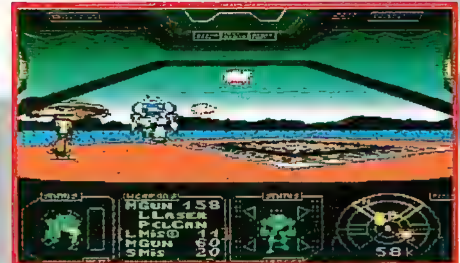
CAMPO DE MINAS

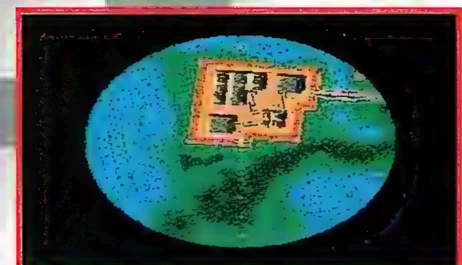
Debemos tener mucho cuidado de no introducirnos en uno de ellos, cuando estemos combatiendo contra el enemigo. Si esto ocurre, es posible que una buena parte de nuestra energía se quede en el camino.





MECHWARRIOR

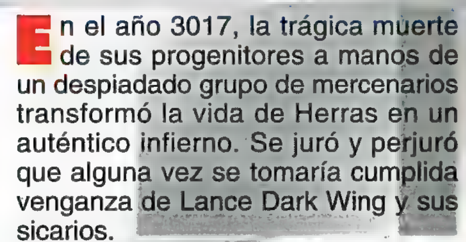






MERCENARIOS DE ACERO

El joven Herras Ragen vivió a los 12 años un traumático suceso que marcó definitivamente su posterior existencia: un día, al regresar a su casa, contempló con estupor el asesinato de toda su familia.



En el año 3017, la trágica muerte de sus progenitores a manos de un despiadado grupo de mercenarios transformó la vida de Herras en un auténtico infierno. Se juró y perjuró que alguna vez se tomaría cumplida venganza de Lance Dark Wing y sus sicarios.
Diez años más tarde, Herras Ragen se ha convertido en un temible luchador, que trabaja como mercenario al servicio de todo aquel que le acerque al paradero del asesino de su familia. La venganza tiene un dulce sabor y el joven quiere degustarla por sí mismo. Este juego mezcla perfectamente dos géneros sumamente atractivos: el arcade y la estrategia. El protagonista debe trasladarse al planeta Galetón, sede central del Imperio Davion, donde tiene que descubrir pistas y ganar



dinero para conseguir sus propósitos. Con este motivo, Herras desempeña su papel de mercenario en las más diversas y arriesgadas misiones, realizadas en los distintos planetas de la Fundación de los Soles Federados.
Los combates se desarrollan en un perfecto Modo 7 que contribuye a aumentar el realismo de la acción. La pantalla general recoge la cabina del





1 - CALAVERA



Nos conduce directamente a la escena del combate, siempre que previamente hayamos pactado con el gobierno del planeta la tarea que debemos realizar.

3 - G.H.Q.



Aquí se adjudican las misiones. Debes elegir el planeta que más dinero te dé e informarte de los miembros rebeldes que tiene, del terreno y la temperatura.

2 - CLUB ZERO-ZERO



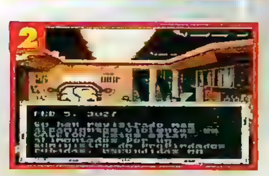
Es el lugar de reunión habitual de los mercenarios. Aquí obtendremos valiosa información a través de cuatro diferentes conductos: espionaje con el cantinero, charlas amistosas con otros mercenarios, mensajes en el holovid (videofono) y a través de las noticias televisivas.

4 - COMPLEJO MECH



Si deseas comprar, vender o reparar tu Mechwarrior, tienes un mercadillo particular a tu disposición. Debes proveerte antes de cada combate. En el garaje del tío Bruno repararán tu Mech y en el laboratorio encontrarás los últimos ingenios para los duros combates.

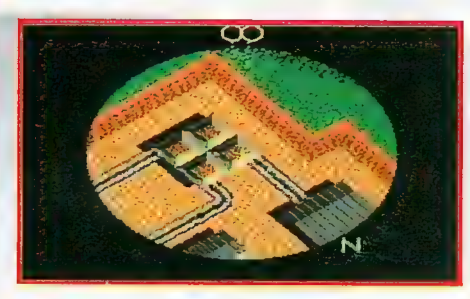


piloto con sus controles e indicadores sabiamente definidos. El mapa, imprescindible para llevar a cabo la misión, aparece en otra pantalla. El protagonista tendrá que situar en ella a los enemigos para tener una perspectiva adecuada de la situación.
Los gráficos del Modo 7 y de las pantallas estáticas están bien realizados, aunque la paleta de colores es un poco oscura. La música es digna y el sonido FX convierte tu domicilio en un campo de batalla. Un detalla importante: el juego está en castellano.



ANTONIO GREPPI










ACTIVISION
(BEAM SOFTWARE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1
VIDAS: DINERO
FASES: 15
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: SI

GRAFICOS	80
MUSICA	77
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	93

- Gran cantidad de opciones y menús.
- Está en castellano.
- La posibilidad de salvar la partida ayuda mucho a avanzar en el juego.
- El aspecto estratégico está muy bien recreado
- A los jugadores menos avezados les aburrirá rápidamente.
- Los escenarios llegan a ser repetitivos.

TOTAL 85

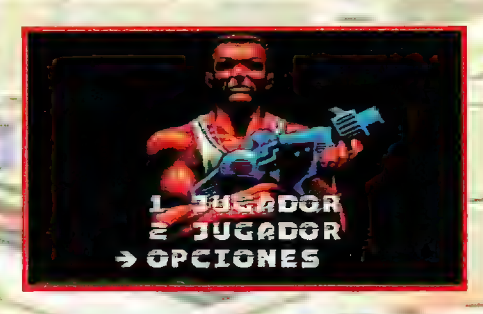
Estrategia combinada con arcade puro: una mezcla explosiva. Posiblemente el mejor, debido a que es el único de su género en España, aunque si se pone a competir con otros juegos comercializados en otros países tampoco se queda atrás.

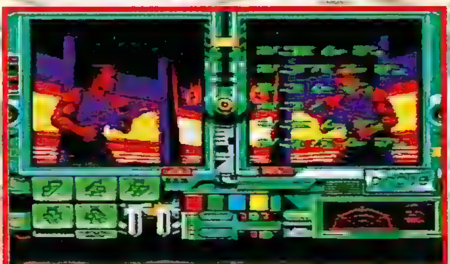
MEGA DRIVE

— BODY COUNT —

MISION CASI IMPOSIBLE

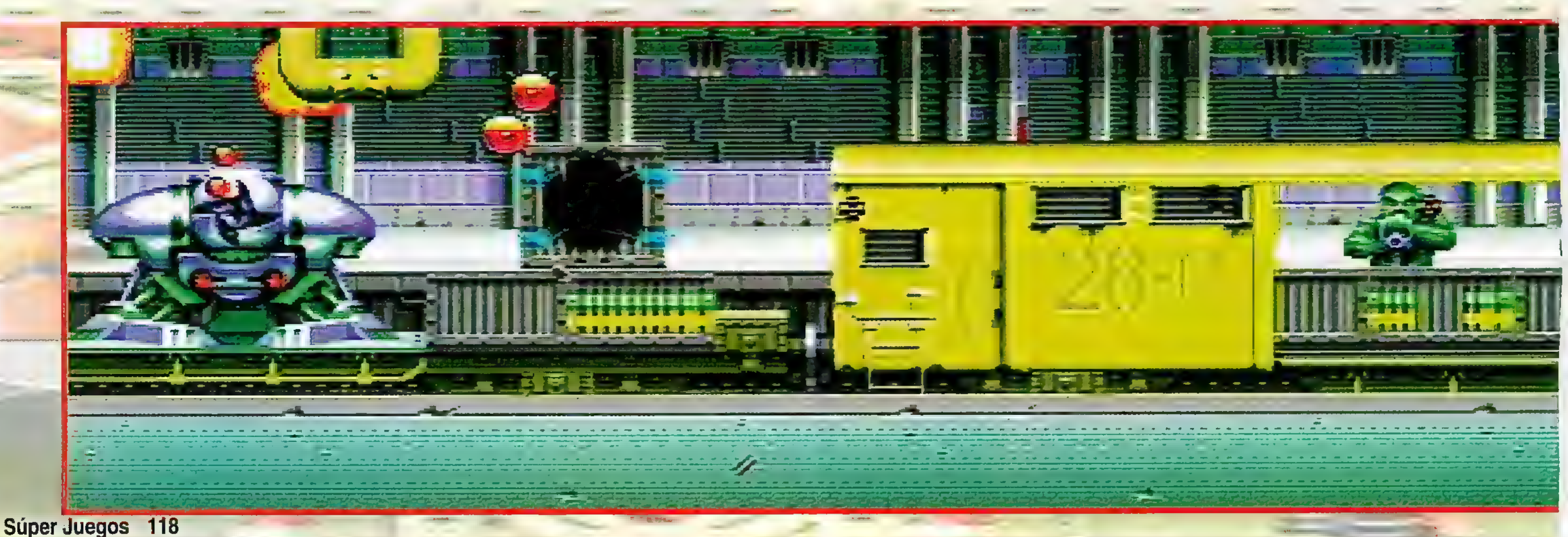
Desde el lanzamiento de TERMINATOR II, los usuarios del Menacer de Sega no habían tenido la oportunidad de volver a utilizarlo. Este dinámico cartucho, dotado de un suave scroll, os permitirá poner a prueba vuestra puntería, utilizando el más poderoso armamento jamás creado para la Mega Drive.





Son muchos los programas donde la misión consiste en disparar a los enemigos que aparecen en la pantalla, normalmente mediante un punto de mira. Dentro de estos cartuchos es preciso diferenciar entre los juegos que tienen como objetivo acabar con todo lo que se mueve y aquellos en los que personajes inocentes se mezclan con los rivales. **BODY COUNT** responde en su mayor parte a las características del primer bloque, ya que mezcla las arañas y artefactos mecánicos de SPACE GUN con los agresivos zombis que caracterizan a BEAST BUSTERS.

Uno o dos jugadores pueden participar de forma simultánea en una aventura donde la tregua no existe en ningún momento. Con la intención





de liberar a varios compañeros inocentes que han caído en manos del enemigo, los protagonistas disponen de una ametralladora y de una amplia gama de granadas y explosivos. Para mejorar las prestaciones del armamento, es necesario realizar un certero disparo sobre los cargadores que atraviesan fugazmente la pantalla o aparecen escondidos por el escenario. Además, otros objetos permiten reponer energía o conseguir un escu-

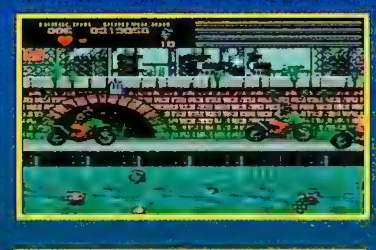
MENACER

BODY COUNT es el segundo cartucho creado para el *Menacer* de ***Mega Drive***, al margen de los juegos que venían incluidos al comprarlo. Comparado con el TERMINATOR II, primera entrega para el arma de **Sega**, se puede afirmar que el paso adelante dado es más que satisfactorio en todos los aspectos.

BODY COUNT

RIO

FASE 3







do que os hará inmunes a los ataques rivales durante un breve intervalo de tiempo.

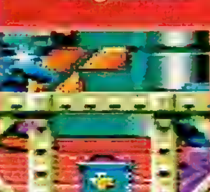
El gran número de enemigos (zombis, androides y un enorme surtido de máquinas) unido a su constancia ofensiva y a la resistencia de alguno de ellos, convierten el juego en una misión casi imposible.

La situación resulta especialmente peliaguda ante la presencia de los jefes de fase (artefactos de descomunales dimensiones), cuyos niveles de energía están señalados en forma de dígitos y no mediante el tradicional sistema de barras.

La acción transcurre por fábricas, estaciones de metro, bosques e incluso a lo largo de la ribera de un río, donde los escenarios pueden destrozarse o

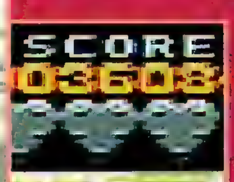
OBJETOS

Puedes aumentar el poder destructor de tu ametralladora con varios cargadores.



Los botiquines y corazones hacen posible que recuperes las fuerzas perdidas en la lucha.

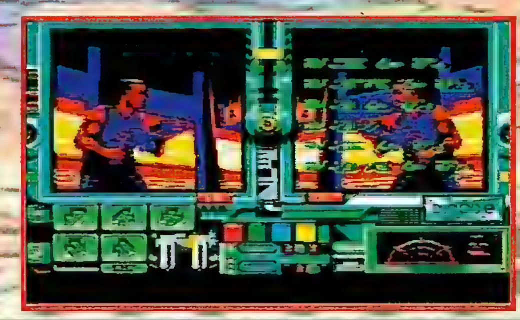
Cuando recojas una caja de refrescos, te asegurarás la inmunidad ante los ataques enemigos.

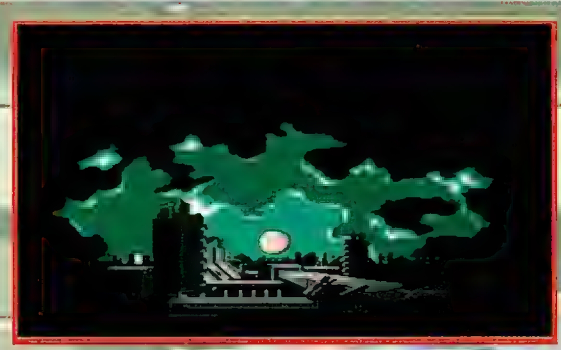


Mientras los corazones tengan una chapa metálica mantendrás la inmunidad en la batalla.

El láser es el arma más poderoso con el que cuentas. Resérvalo para los enemigos finales.

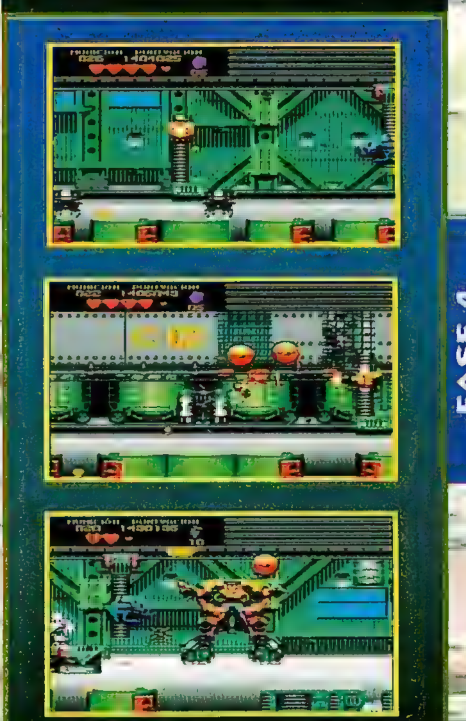






FABRICA

FASE 4





FASE 5

BOSQUE



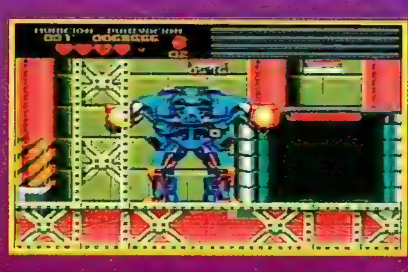


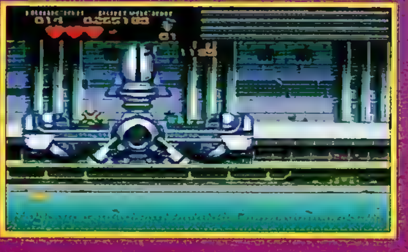
agujerearse a base de balazos. El movimiento de los personajes es muy rápido, y el scroll (horizontal o vertical según la fase) resulta tremendamente suave.

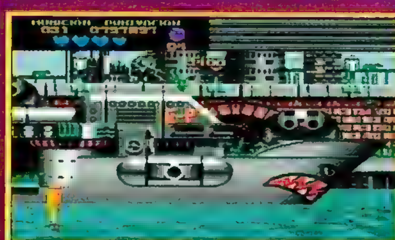
Este último aspecto es muy positivo, ya que un enorme número de caracteres gráficos surgen en pantalla simultáneamente, lo que podría provocar confusiones. La características citadas sitúan a **BODY COUNT** entre los mejores juegos dentro de su género. Sin duda alguna, estamos ante el mejor de los cartuchos desarrollados para el periférico *Menacer*.

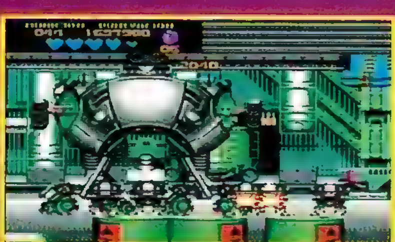
JAVIER ITURRIOZ

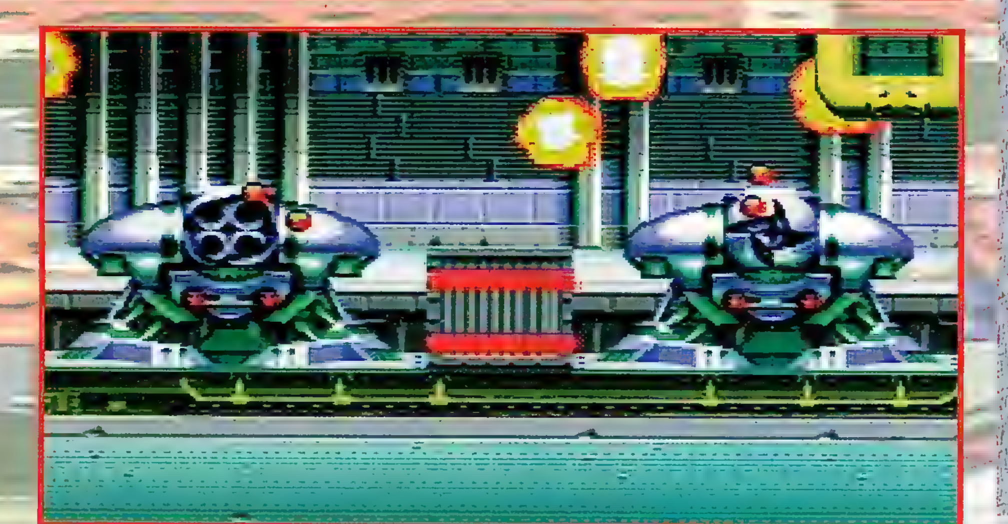
JEFES













SEGA
(PROBE)
MEGAS: 8
JUGADORES: 1 ó 2
VIDAS: 1
FASES: 5
CONTINUACIONES: 5
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

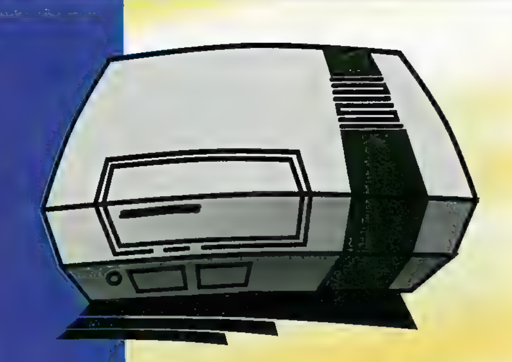
GRAFICOS	91
MUSICA	80
SONIDO FX	86
JUGABILIDAD	87

- Un paso adelante en las posibilidades del *Menacer*.
- Opción para dos jugadores.
- Scroll muy suave.
- Escenarios destruibles y agujereables.
- Rapidez de movimientos.
- Mejoraría con mayor presencia de víctimas inocentes.

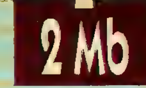
TOTAL 91

Aunque el juego alcanza su máximo grado de interés al utilizar el *Menacer*, estamos ante uno de los mejores juegos de su género. Con la presencia de más víctimas el juego ganaría en emoción y en vértigo.

NES







- KONAMI (KONAMI)
- JUGADORES: 1
- FASES: 6
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

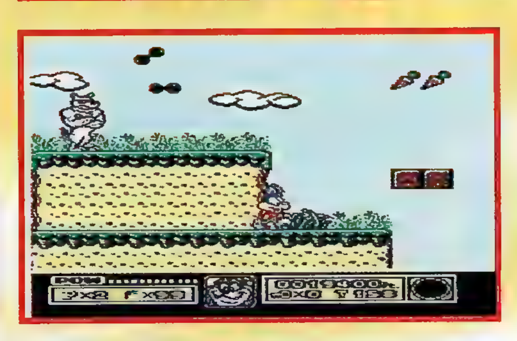
2 Mb



MOVIMIENTOS







Konami nos sorprende nuevamente con un producto de excelente calidad. La limitación de los 8 bits no ha sido óbice para que esta compañía siga bebiendo de los inefables **TINY TOON**, una de sus mayores fuentes de inspiración.

La acción se desarrolla en Acme Acres. Buster Bunny acaba de obtener un importante premio que ha despertado, una vez más, el rencor y la envidia de Montana Max. Para resarcirse, Montana ha decidido secuestrar a Bubs Bunny, la encantadora amiga de Buster. Tras conocer la noticia, el protagonista en compañía de sus inseparables amigos (Plucky Duck, Dizzy Devil y Furball) se lanza decidido al rescate de la cautiva. Sin embargo, Monty es un hueso muy duro de roer y ha llenado el camino de enemigos y trampas para acabar con ellos.



Konami ha ha sabido aprovechar al máximo las cualidades de la NES.

ELMYRA

Es una adorable muchachita, aunque excesivamente cariñosa. Si no logras evitar sus terribles abrazos, volverás al principio de la fase.



HAMTON

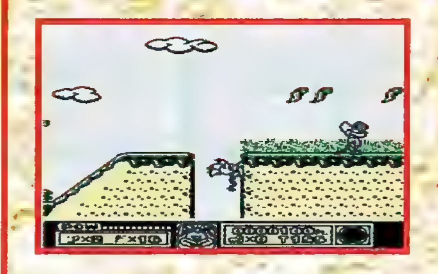
Si llevas suficientes zanahorias, este personaje te las canjeará por una vida extra. Permanece atento y búscale tras las puertas

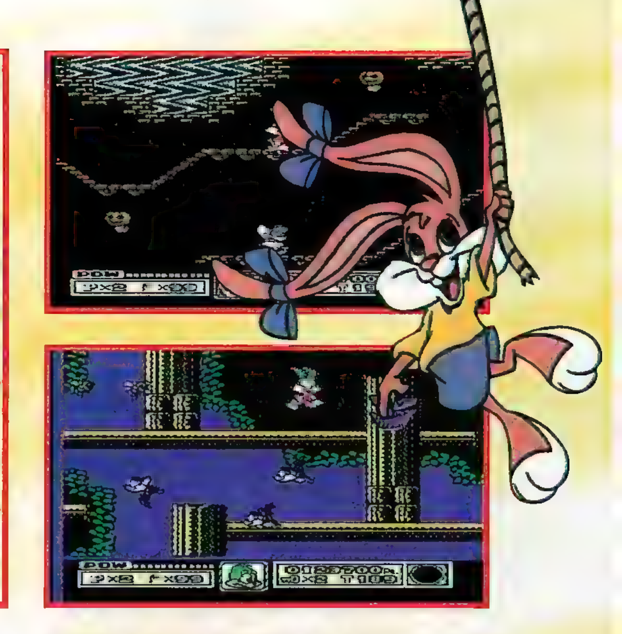


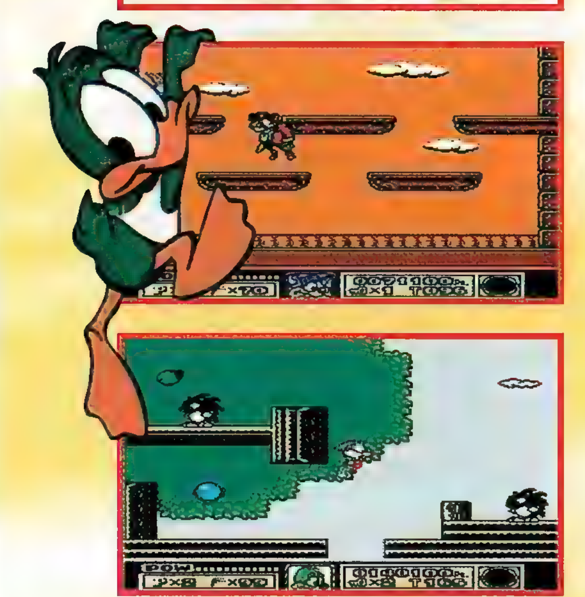


FURBALL

Es un gatito callejero muy hábil a la hora de escalar muros. Especialmente útil para superar ciertas fases repletas de peligrosas caídas al vacío.





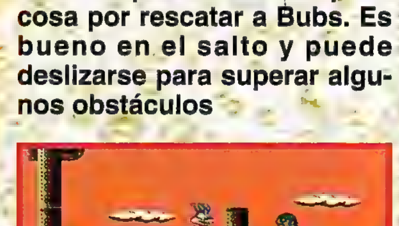


El inicio de cada fase aporta un menú para elegir compañero, que deberás seleccionar teniendo en cuenta las habilidades de cada uno. Si logras superar con éxito el nivel, esquivando a la pesada Elmyra, te enfrentarás al guardián final. Procura golpear la cabeza de este último enemigo sin compasión. Como premio conseguirás acceder a una curiosa fase de bonus, que es una auténtica parodia de la Guerra de Las Galaxias. La estructura durante el desarrollo del juego es idéntica durante todas sus fases, ya que estas se dividen en tres escenarios de gran variedad y colorido.

A pesar de las carencias de ***NES***, **Konami** ha aprovechado al máximo sus posibilidades técnicas consiguiendo un resultado sobresaliente. Este juego dispone de buenos gráficos, si exceptuamos el siempre mejorable colorido, un sonido agradable y unas animaciones brillantes.

R. DREAMER

BUSTER BUNNY



Está dispuesto a cualquier cosa por rescatar a Bubs. Es bueno en el salto y puede deslizarse para superar algunos obstáculos



PLUCKY DUCK

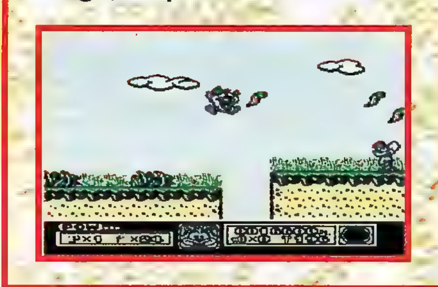
Un patito cuya principal cualidad es la de volar. Además, es un excelente nadador, por lo que resultará de gran ayuda en las fases con agua.





DIZZY DEMIL

Este personaje posee un potente y efectivo ataque de giro muy útil en pantallas con muchos enemigos. Sin embargo, no puede deslizarse.

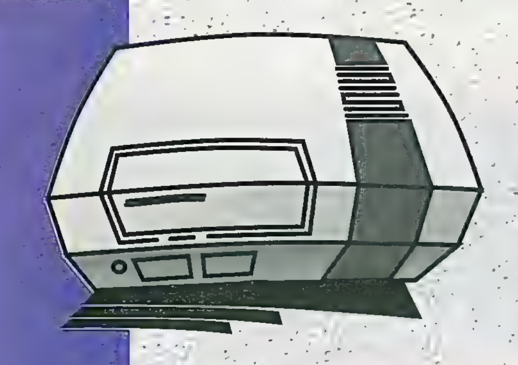




CALIDAD KONAMI

Un arcade de plataformas donde prima la diversión. La cuidada animación de los personajes otorga al juego pinceladas muy cómicas. Indispensable.

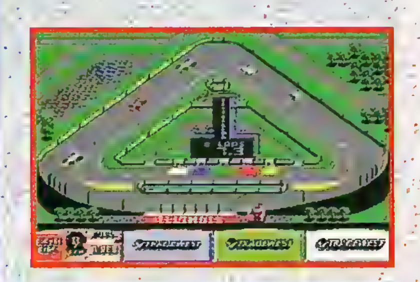




INDY HEAT

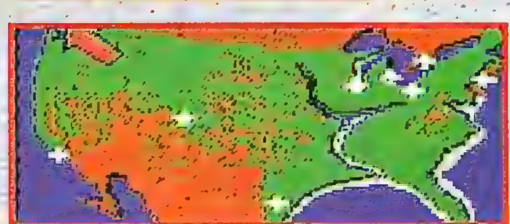
- TRADEWEST (RARE)
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 9
- PASSWORDS: NO
- GRABAR PARTIDA: NO

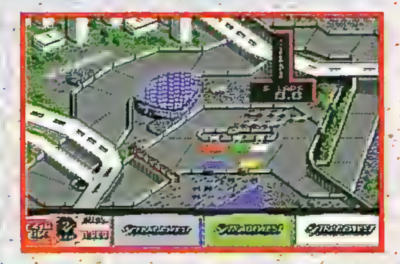
2 Mb



DANNYTIPS







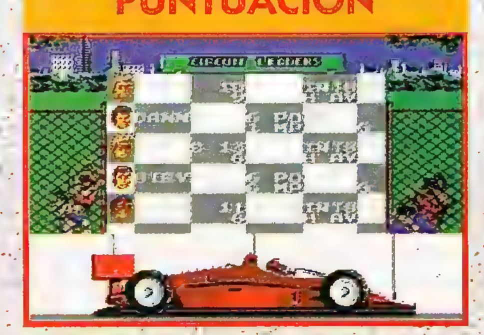
El apartado gráfico es uno de los más destacados dentro de este buen cartucho.



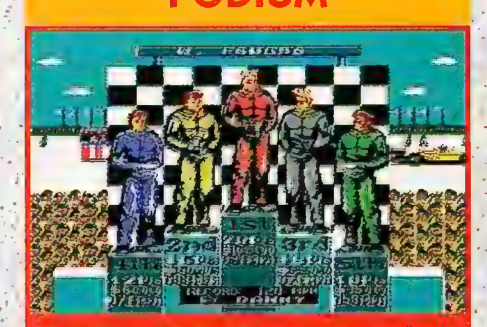
Avalado por su gran éxito en máquinas recreativas y su posterior adaptación para ***Amiga*** y ***Atari ST***, **INDY HEAT** llega a ***NES***. Este arcade de coches sigue la misma línea de SUPER SPRINT y BADLANDS de **Atari** o SUPER OFF ROAD, de **Tradewest**. Próximamente, el grupo de programadores de **Storm** lanzará la versión para ***Super Nintendo***.

El mecanismo del juego es sencillo: competir contra cuatro pilotos en nueve circuitos repartidos por Estados Unidos y Canadá. Frases como "una carrera a vida o muerte" o "la victoria es lo único que importa" resonarán en tus oídos como el manido tópico de todos los videojuegos. Pero en **INDY HEAT** esto es cierto, ya que dispones de tres vidas y, cada vez que no cruces la meta en primera posición, perderás una. Lamentablemente, la longevidad no es una de las características de los pilotos de carreras, sobre todo si tienen que enfrentarse a tipejos de la calaña de Danny Sullivan, un tío duro forjado en la carreras más peligrosas del continente americano. Evita los choques con su vehículo o tendrás que visitar con frecuencia los boxes, con la consiguiente pérdida de tiempo. Allí, si tienes suficiente dinero para pagarlo, los mecánicos arreglarán tu

PUNTUACION



PODIUM



Tu pericia al volante y una acertada decisión a la hora de elegir equipamiento pueden elevarte a lo más alto del podio o hundirte en la quinta posición.

INDY TOPTEN

TOP TEN DRIVERS

1ST	STEVE	00500
2ND	T.A.H	00450
3RD	CHRIS	00400
4TH	TDJS.	00350
5TH	MARK.	00300
6TH	PAUL.	00250
7TH	KEVIN	00200
8TH	JOEL.	00100
9TH	SCOTT	00050
10TH	JOHN.	00010

BONUS

BONUS AWARDS

Al término de la temporada verás económicamente recompensados tus esfuerzos.

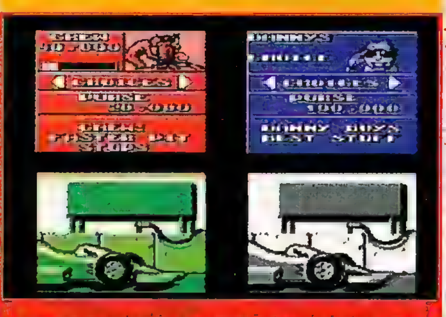
WEST CANADA

5 VUELTAS



Si no quieres perder tiempo en boxes permanece muy atento al indicador de fuel y turbo (situado en la esquina inferior izquierda).

RECAMBIOS



Turbos (nitros), Brakes (frenos), Tires (neumáticos), Crew (mecánicos), MPG (reduce el consumo de carburante) y Engine (motor). Si no estás muy seguro de tu decisión, puedes pedirle ayuda a Danny Sullivan (Danny's Choice). Te echará una mano equipando a tu coche de la forma más adecuada.

TRADEWEST BOWL

12 VUELTAS



Agudiza tus sentidos y guarda una buena reserva de turbos y MPG. Puede ser tu última oportunidad de superar a Danny Sullivan.

ILLINOIS

8 VUELTAS



No olvides comprar turbos si no quieres quedar en última posición.

bólido. La entrada en boxes te la marca un miembro de tu equipo con una bandera del color de tu coche.
Al final de cada carrera recibirás un jugoso premio en metálico que podrás invertir en complementos que aumenten las prestaciones de tu vehículo. Si llegas al Tradewest Speed Bowl y consigues subir al podio, el dinero y la puntuación para conseguir el liderato se multiplicarán por dos.
Tradewest ha conseguido con **INDY HEAT** unos gráficos de notable calidad y un perfecto control sobre el vehículo. Destaca la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores a la vez (con el correspondiente adaptador). Sin embargo, se echa en falta algún circuito más y una mayor brillantez en el apartado melódico.

R. DREAMER

COLORADO

5 VUELTAS



Sus cerradas curvas pueden poner en peligro tu carrocería.

EAST CANADA

5 VUELTAS



MICHIGAN

5 VUELTAS



NEW JERSEY

5 VUELTAS





SOUTH CALIFORNIA

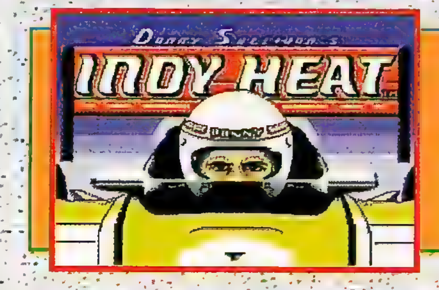
5 VUELTAS



OHIO

5 VUELTAS





GRAN CONVERSION

La gran calidad del apartado gráfico y la posibilidad de participar simultáneamente hasta cuatro jugadores son los mejores argumentos de **INDY HEAT**.



86





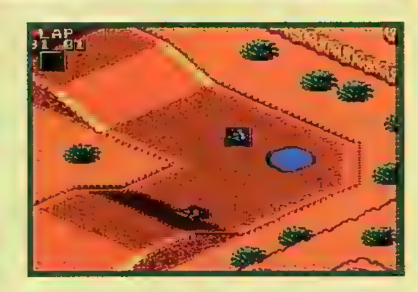
BUGGY RUN





DOS JUGADORES







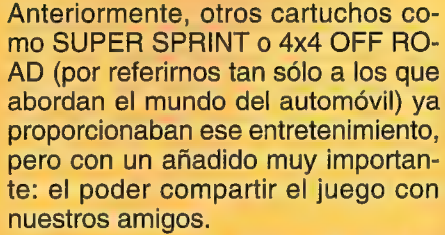
LA TIENDA



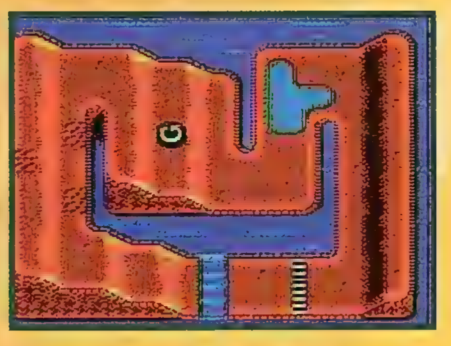
Dentro de la mediocridad de los escasos títulos aparecidos para *Master System*, alguna vez asoma un cartucho cuya calidad, bastante aceptable para su soporte, proporciona esas horas de entretenimiento que todos anhelamos. **BUGGY RUN** es el nombre de un juego que, pese a no realizar espectaculares innovaciones técnicas, se centra en un aspecto tan importante como la diversión.

Anteriormente, otros cartuchos como SUPER SPRINT o 4x4 OFF ROAD (por referirnos tan sólo a los que abordan el mundo del automóvil) ya proporcionaban ese entretenimiento, pero con un añadido muy importante: el poder compartir el juego con nuestros amigos.

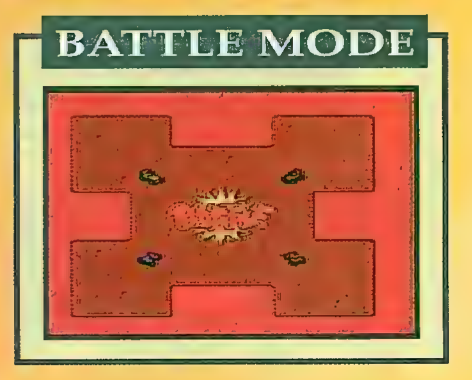
Y bien, ¿cómo se consigue que un juego sea tan divertido cuando su realización no es todo lo brillante que cabría desear?



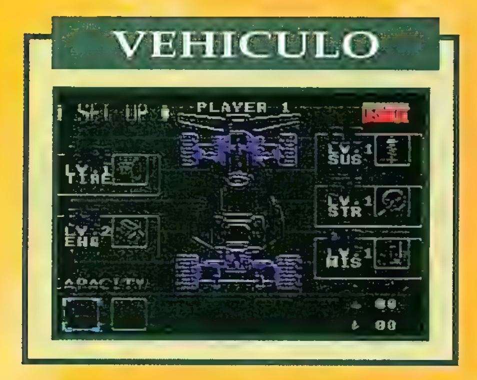


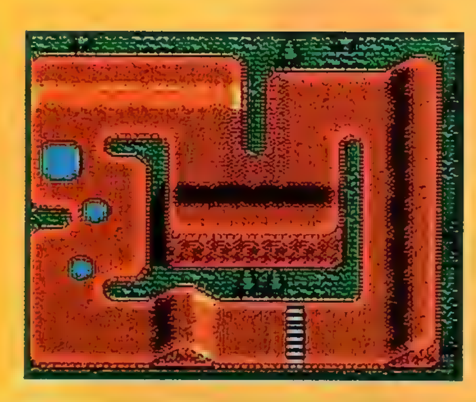


BATTLE MODE



VEHICULO



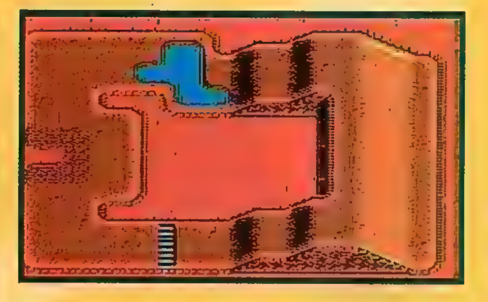


PILOTOS

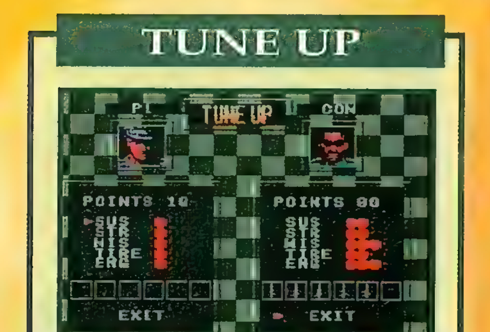


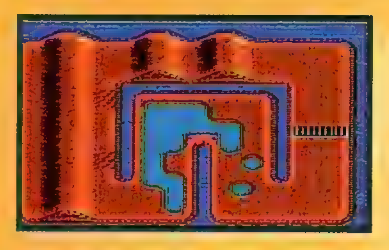
Sencillo: añadiendo gran cantidad de circuitos (aunque todos sean muy semejantes), creando distintos modos de juego e introduciendo una modalidad de competición que nada tiene que ver con la carrera. Nos referimos al modo batalla, en el que debemos controlar uno de los cuatro bólidos evitando, con mucha paciencia, chocar contra las paredes. Todo sería mucho más sencillo si nuestros molestos contrincantes no pusiesen tanto empeño en acabar con nuestra preciada vida.



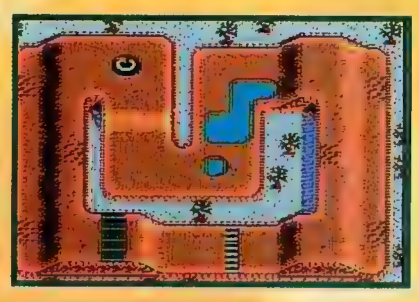


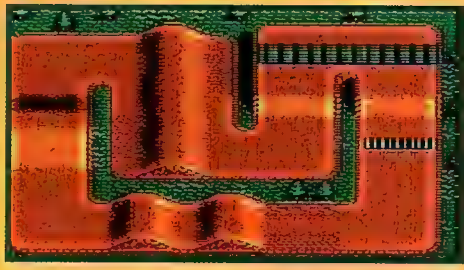
TUNE UP





Lo más destacado de este cartucho es la gran cantidad de opciones que ofrece a la hora de jugar.





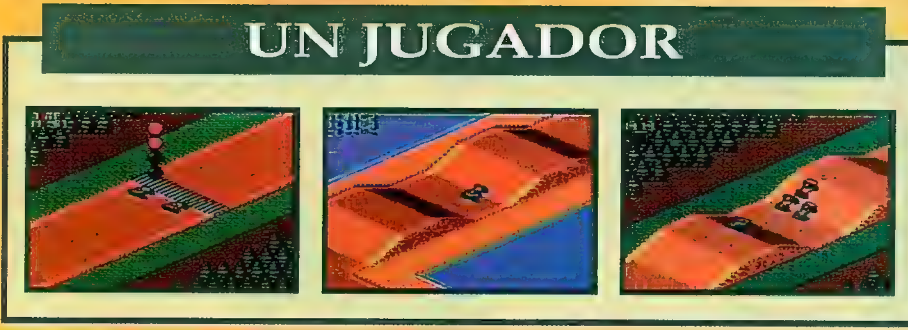




Otras opciones destacadas, además del citado Battle Mode, son: la posibilidad de elegir entre uno o dos jugadores, la indispensable práctica y la selección de circuitos. También podemos memorizar la partida gracias a los passwords que la consola nos proporcionará.
Queda con tu mejor amigo y disfruta como un enano que, al fin y al cabo, esa debe ser la función primordial de los videojuegos.

J. C. MAYERICK

UN JUGADOR





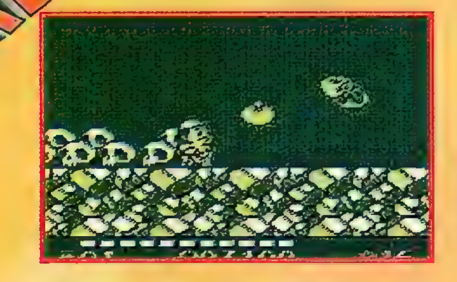
PASATELO PIPA

Siguiendo la estela de cartuchos como SUPER SPRINT o 4x4 OFF ROAD, este juego consigue una diversión pocas veces observada en una consola de 8 bits.



GAME BOY

SUPER ADVENTURE ISLAND 2

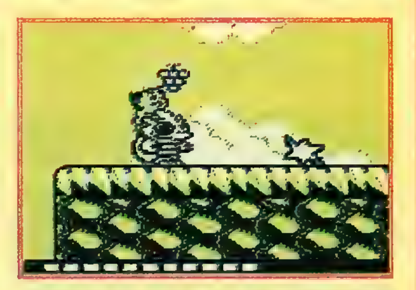


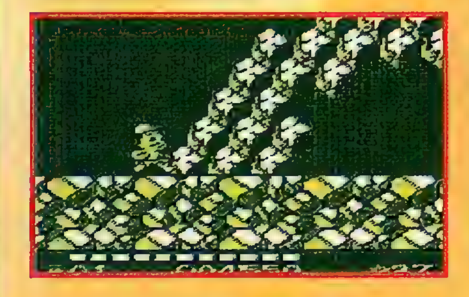


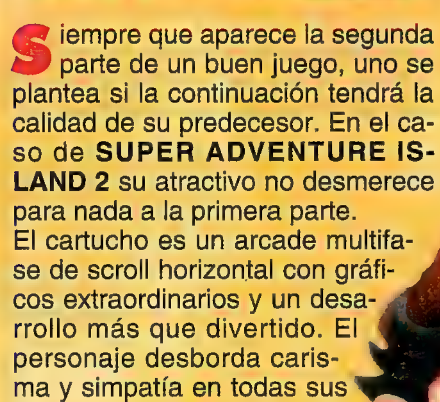
HUDSON SOFT	2 Mb
JUGADORES: 1	
FASES: 8	
PASSWORDS: SI	GRABAR PARTIDA: NO

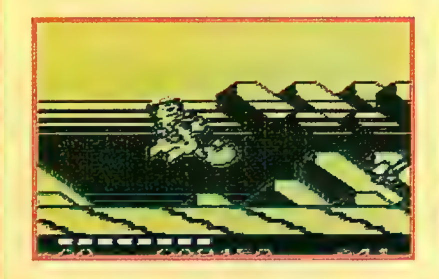
A LOMOS DEL BICHO

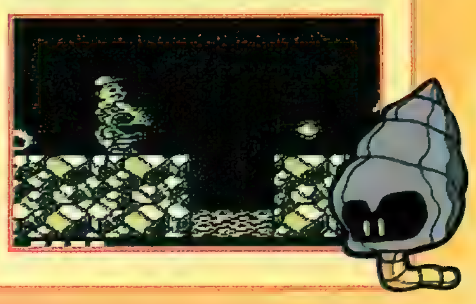
Nuestro héroe puede mejorar sus desplazamientos subiéndose en algún bicho prehistórico. Los animales se consiguen rompiendo las cápsulas repartidas a lo largo del mapa. Al destrozarlas, el animal aparece debajo de Master Higgins automáticamente.









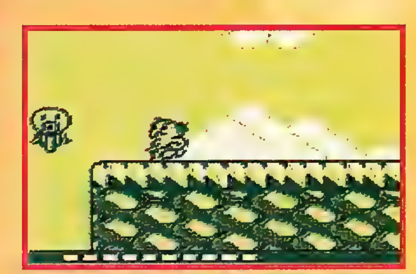


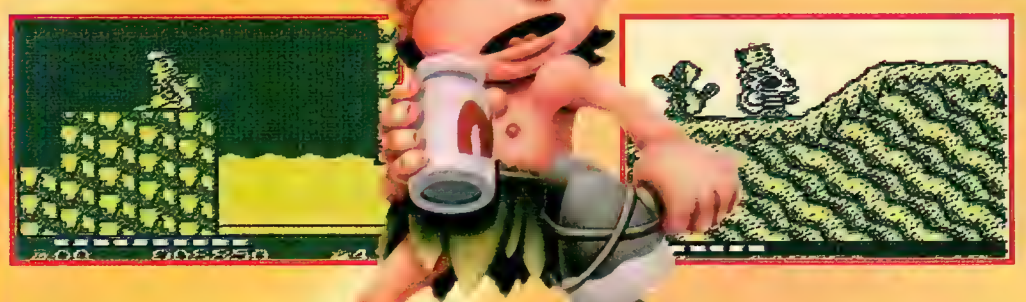
Siempre que aparece la segunda parte de un buen juego, uno se plantea si la continuación tendrá la calidad de su predecesor. En el caso de **SUPER ADVENTURE ISLAND 2** su atractivo no desmerece para nada a la primera parte.

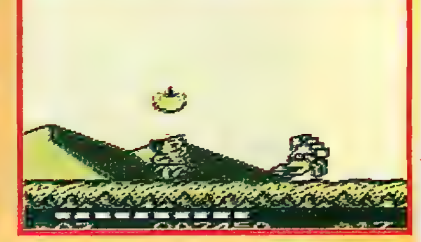
El cartucho es un arcade multifase de scroll horizontal con gráficos extraordinarios y un desarrollo más que divertido. El personaje desborda carisma y simpatía en todas sus acciones y tanto el sistema de juego como la jugabilidad se encuentran a la misma altura que la saga de SUPER MARIO LAND.

Durante la partida es posible almacenar objetos y armas para usarlos según convenga. Los efectos del movimiento del hacha y la trayectoria del bumerán están ejecutados a la perfección.

El tamaño y resolución del personaje principal son dignos de mención. Incluso se aprecia nítidamente la expresión de la cara del personaje.

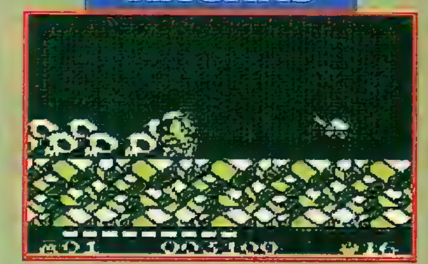






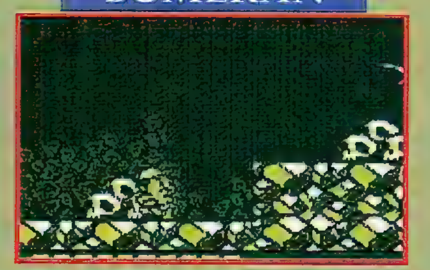
OBJETOS Y ARMAS

HACHAS



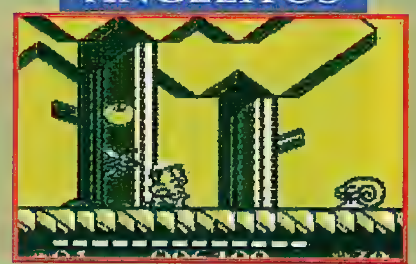
Las hachas son el arma más común. Se pueden disparar hasta tres en pantalla.

BUMERAN



Es un objeto muy útil. El efecto doble elimina enemigos en el regreso de su trayectoria.

ANGELITOS

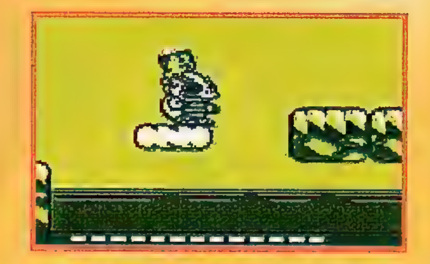


Al conseguirlo se sitúa detrás del personaje impidiendo que pierda una vida.

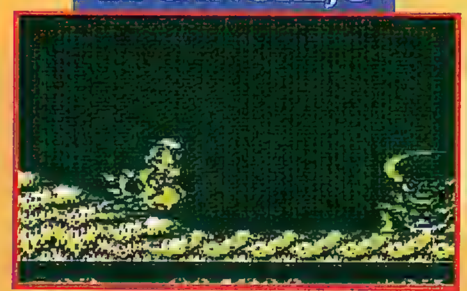
ITEMS



Existe un contador que registra las armas que hay almacenadas.



EL CANGREJO



El primer enemigo espectacular de fin de fase que sale a nuestro encuentro es un cangrejo que se esconde en la arena. Cuando sale, ataca directo a Master Higgins y es bastante difícil de eliminar. Para tener mayores posibilidades lo mejor es ir montado sobre un animal.

NIVEL SECRETO

La música y los FX no son destacables. Esto es debido a que las digitalizaciones de sonido ocupan mucha memoria y en un juego como **SUPER ADVENTURE ISLAND 2** con tantos gráficos, fases y efectos especiales, no se puede desperdiciar ni un byte. La música es agradable, aunque no se pueda comparar a la obra maestra que compusiera Yuzo Koshiro para la primera parte.

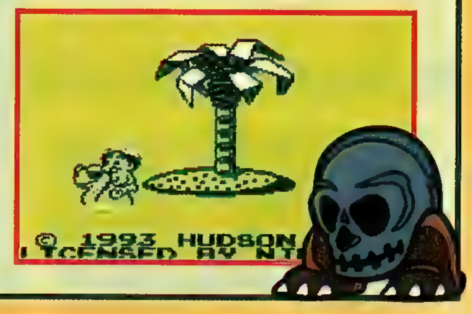
MARIO DE LUIS

LA CHICA DE LA HISTORIA

Al comienzo de la historia el protagonista contempla atónito como una extraña criatura se lleva a su chica a una isla desierta. Ni corto ni perezoso, el intrépido Master Higgins se monta en lo primero que encuentra y se lanza al rescate de su amada.









QUE NI PINTADO

Un súper cartucho de los que gustan a todos. Atractivo, bien programado y con unos gráficos y una jugabilidad dignos de elogio.



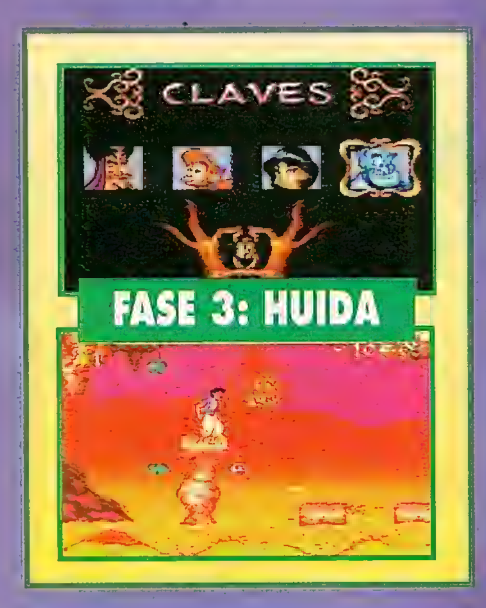
SUPER TRUCOS del mes

ALADDIN

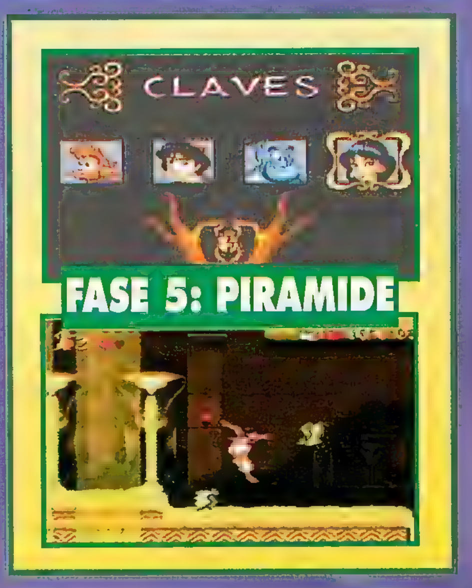
Si se acaba tu paciencia y quieres descubrir lo que te espera en las 7 fases que comprende ALADDIN, aquí tienes la relación de las claves con las caras de los personajes que intervienen en este magnífico juego de Capcom. Estos passwords te permitirán recorrer Agrabah, penetrar en la cueva de las maravillas, conocer al genio de la lámpara y llegar al Palacio de Yafar.

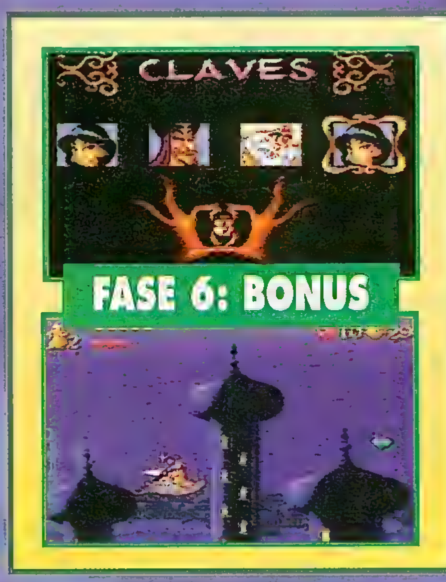












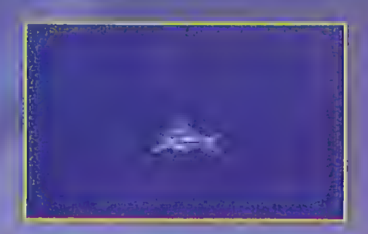




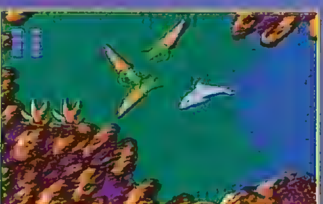
ECCO THE DOLPHIN



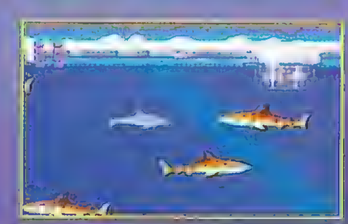
En ECCO THE DOLPHIN hay un montón de niveles diferentes. Si queréis hacer algo más que golpear rocas con el morro del delfín, este sencillo código os permitirá saltar a cualquier nivel, seleccionar sonido y muchas cosas más. Haced girar a Ecco a la izquierda o a la derecha, presionad Start para pausa cuando el delfín esté mirando de frente (mientras da media vuelta), entonces pulsad derecha, B, C, B, C, abajo, C, arriba. Un menú súper-secreto aparecerá en la pantalla para que realicéis vuestras selecciones.

















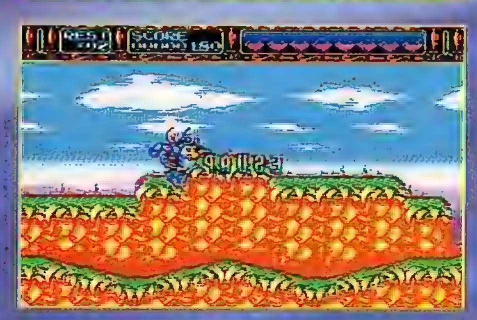
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Este excelente cartucho de Konami esconde un truco realmente original y poco habitual en el mundo del videojuego. Comenzad la partida normalmente y jugad durante un par de minutos, presionad Start para detener el juego y pulsad arriba siete veces, abajo una, izquierda tres veces y derecha una vez. Si la palabra Pause de la pantalla aparece invertida, el truco ha funcionado. Pulsad Reset y esperad hasta que aparezca la demo. Podréis observar más de un minuto de vuestra propia partida. ¡Increíble!











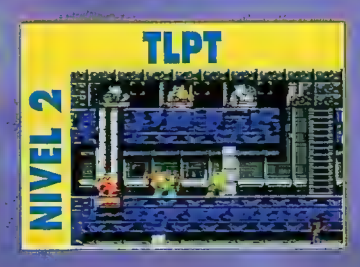
THE LOST VIKINGS



Ahora que ya empezabas a cogerle el gusto a este juego, te quedas atrapado en esa fase que resulta imposible de superar. No te preocupes; en estas líneas te ofrecemos los passwords para los 42 niveles de que consta este juego incluido, por supuesto, el correspondiente al enemigo final.

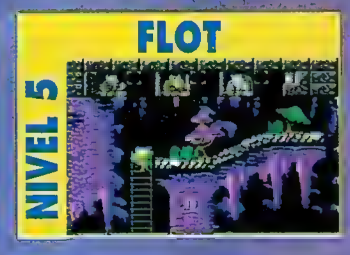


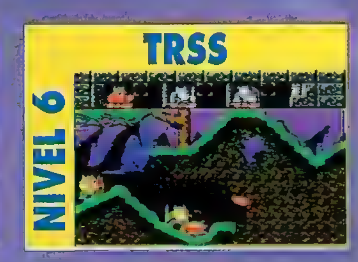




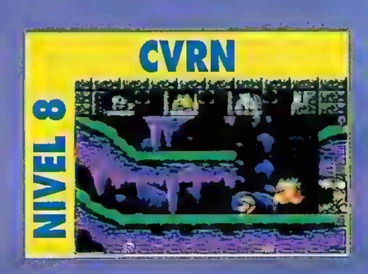










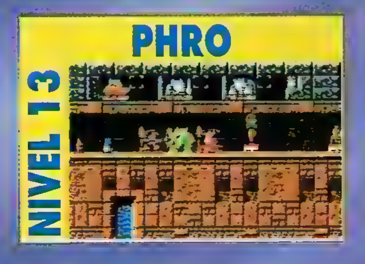








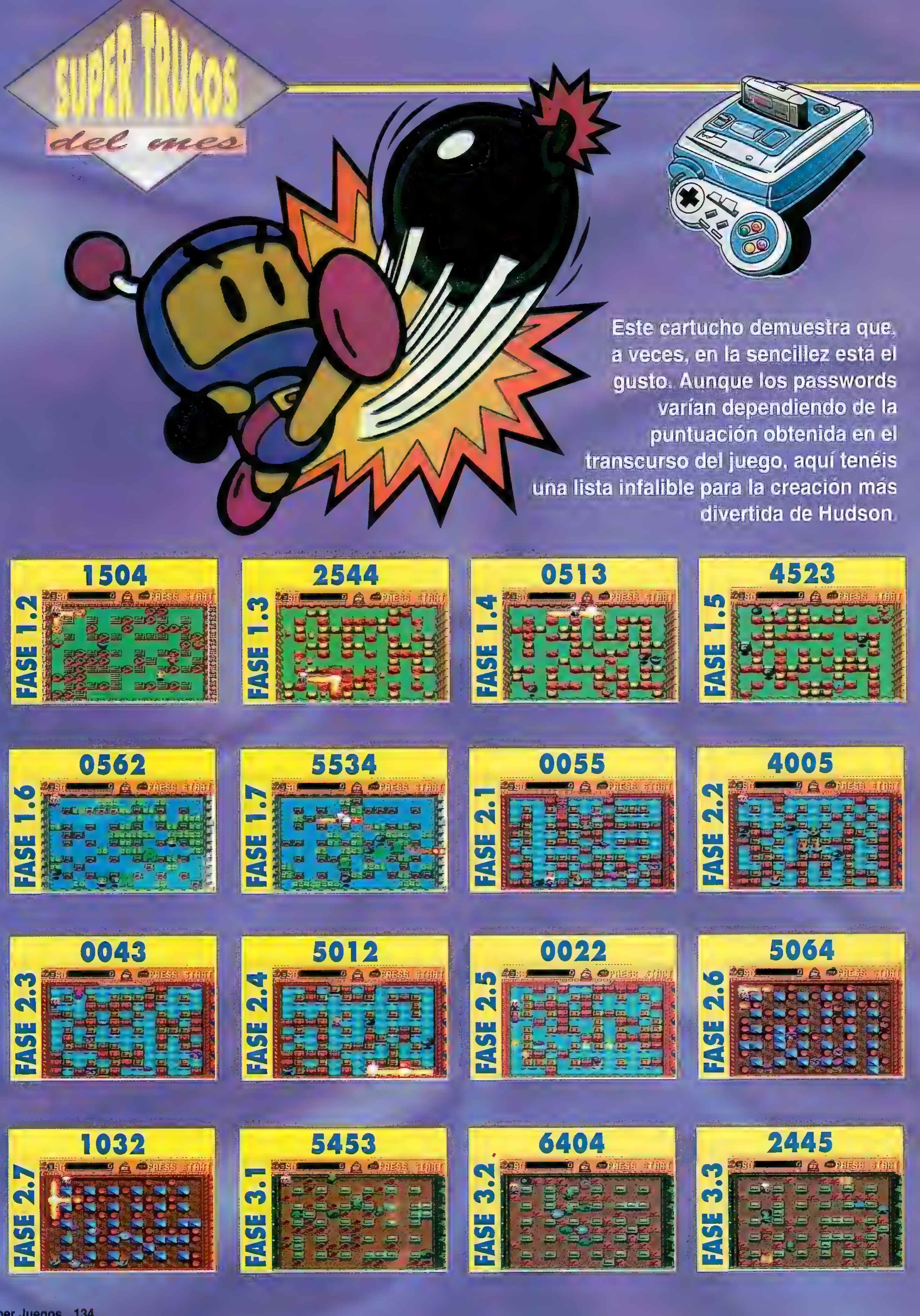








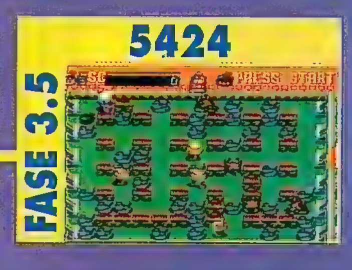

NIVEL 16 JMNN
NIVEL 17 SNDS
NIVEL 18 TMPL
NIVEL 19 TTRS
NIVEL 20 JLLY
NIVEL 21 PLNG
NIVEL 22 BTRY
NIVEL 23 JNKR
NIVEL 24 RVTS
NIVEL 25 CBLT
NIVEL 26 HOPP
NIVEL 27 SMRT
NIVEL 28 V8TR
NIVEL 29 NFL8
NIVEL 30 WKYY
NIVEL 31 CMBO
NIVEL 32 8BLL
NIVEL 33 TRDR
NIVEL 34 FNTM
NIVEL 35 WRLR
NIVEL 36 PDDY
NIVEL 37 TRPD
NIVEL 38 TFFF
NIVEL 39 FRGT
NIVEL 40 4RN4
FINAL MSTR



Este cartucho demuestra que, a veces, en la sencillez está el gusto. Aunque los passwords varían dependiendo de la puntuación obtenida en el transcurso del juego, aquí tenéis una lista infalible para la creación más divertida de Hudson.


SUPER
BOMBERMAN


7414
FASE 3.4

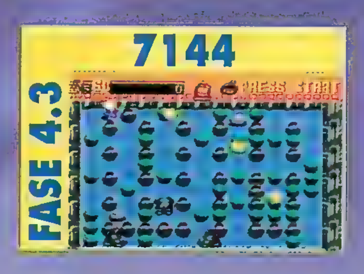

5424
FASE 3.5

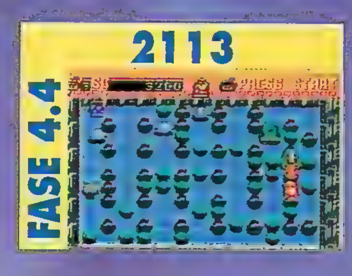

0464
FASE 3.6


3433
FASE 3.7

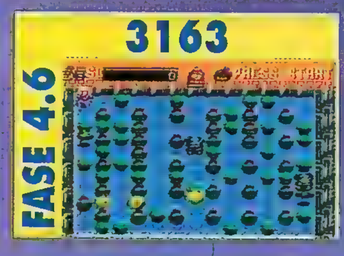

1155
FASE 4.1

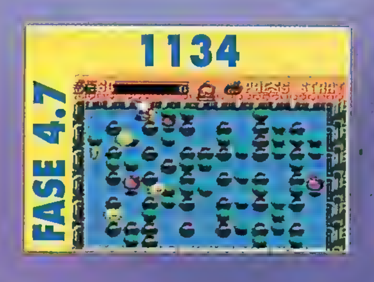

5102
FASE 4.2

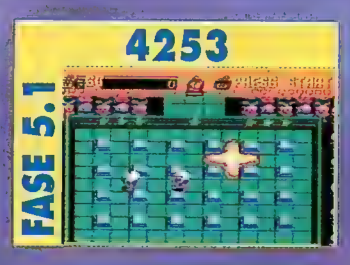

7144
FASE 4.3

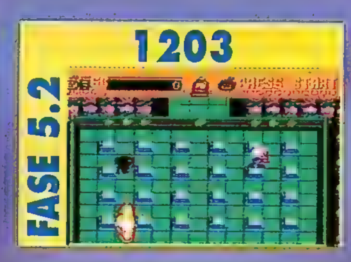

2113
FASE 4.4

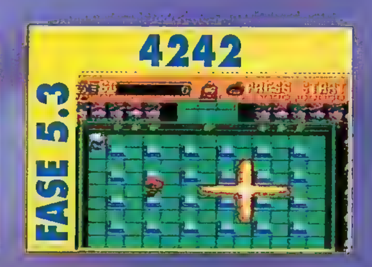

7125
FASE 4.5

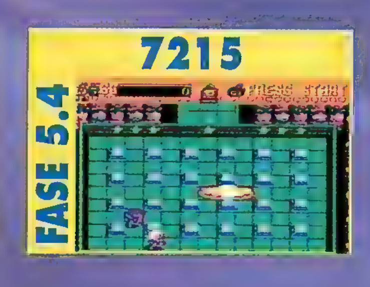

3163
FASE 4.6


1134
FASE 4.7


4253
FASE 5.1


1203
FASE 5.2

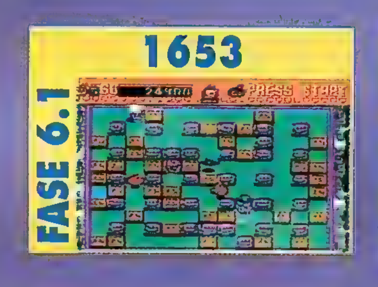

4242
FASE 5.3

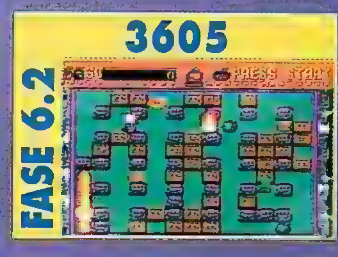

7215
FASE 5.4


3223
FASE 5.5


6262
FASE 5.6

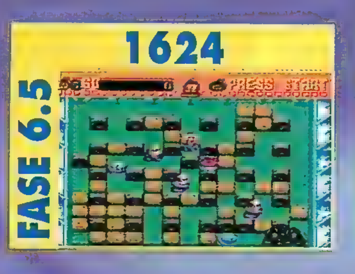

1264
FASE 5.7


1653
FASE 6.1

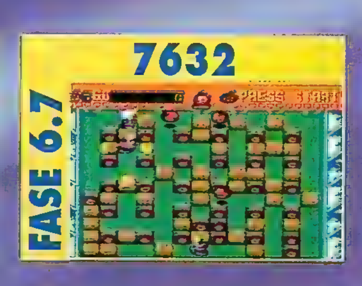

3605
FASE 6.2


7645
FASE 6.3


5615
FASE 6.4


1624
FASE 6.5


4665
FASE 6.6


7632
FASE 6.7

6565
MODE



Pop'n TwinBee

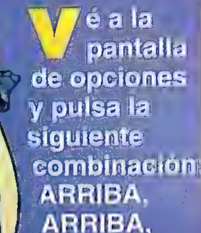
En su último lanzamiento Konami vuelve a demostrar su gran maestría a la hora de producir los shoot'em ups más espectaculares del mercado. Para poder contemplar todas las preciosas fases que componen el juego, además de otras ayudas extras, tan sólo tenéis que seguir esta pequeña guía de trucos. Auténtica mano de santo.







NUEVO NIVEL DE DIFICULTAD





Vé a la pantalla de opciones y pulsa la siguiente combinación: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B y A.

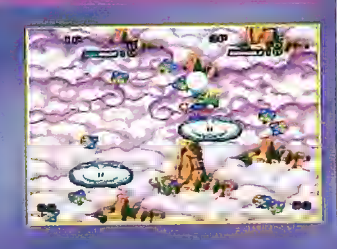
CUATRO SATELITES



Debes presionar la pausa y luego ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, B, B, X, X, DERECHA, IZQUIERDA, A e Y. Los satélites aparecerán al comenzar la siguiente fase.

INMUNIDAD ANTE TODO





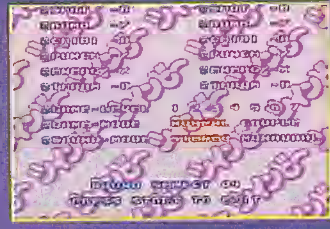
Primero pulsa la pausa y, luego, aprieta A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B y B

SUBIR LA BARRA DE ENERGIA

Pulsa el botón de pausa y, acto seguido, presiona SELECT, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R y SELECT.



ELEGIR FASE



En la pantalla de opciones tienes que pulsar la siguiente relación de teclas: ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO y B.

CREDITOS EXTRA

Se activa durante la partida. Para ello, sólo debes pausar el juego y apretar los botones: A, B, Y, X, R, L, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, A, A y A de nuevo.



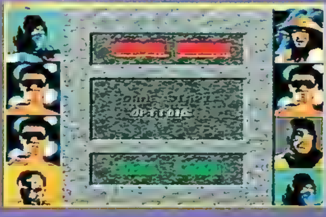


MORTAL KOMBAT

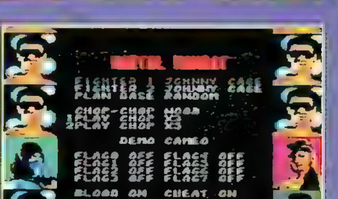
¿Os gustaría ver nuevos Fatalities? A nosotros también. Pero, de momento, no es posible, aunque os ofrecemos otro truco que os hará disfrutar como auténticos enanos. Sin duda, se trata de la clave más espectacular que hemos podido probar para este juego: esperad a que la pantalla del título aparezca y pulsad el botón START. Cuando las palabras Start y Options aparezcan, realiza la siguiente combinación con el mando del primer jugador: ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA y ABAJO. Una nueva opción bajo el nombre Cheat enabled (truco conectado) surgirá como por arte de magia. Seleccionadla y pulsad START. Un increíble e inédito menú aparecerá ante vuestros incrédulos ojos y os permitirá realizar un montón de cosas nuevas. Según la bandera seleccionada, introduciréis una variación en el juego. Vamos a verlas:

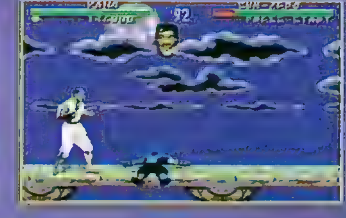
- Bandera 0: Un solo golpe bastará para acabar con el segundo jugador.
- Bandera 1: Lo mismo que el anterior, pero con el primer jugador.
- Bandera 2: Una sombra se mueve a través de la luna en el escenario Pit.
- Bandera 3: En ese mismo escenario, aparece una cabeza flotando.
- Bandera 4: Reptile, el luchador, os dará pistas antes de cada combate.
- Bandera 5: Continuaciones ilimitadas.
- Bandera 6: La computadora hace siempre su Fatality cada vez que gana.
- Bandera 7: Siempre el mismo escenario en cada combate.

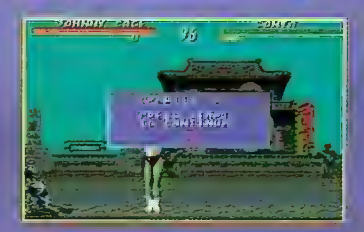
Activar una bandera no implica que no podáis activar otra. Se pueden combinar las banderas, lográndose resultados espectaculares.



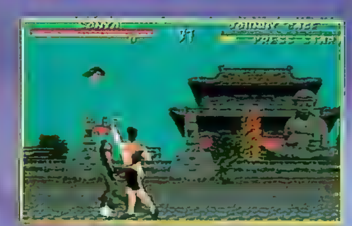


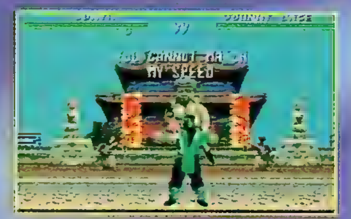




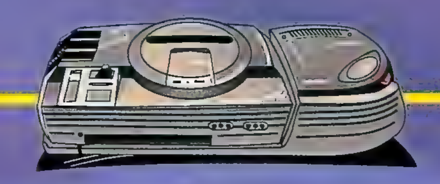












SONIC GUERRERO

FM: 42 PCM: 04 DR: 21

SOUND TEST
FM NO.42 PCM NO.04 DA NO.21



Todos recordaréis la transformación experimentada por Son Goku de niño a guerrero. En esta pantalla Sonic aparece un poco cambiado.

Sonic tiene sorpresas para los usuarios de Mega CD. En la pantalla del título pulsad: ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y A. Esto os conducirá a un test de sonido donde, además de poder disfrutar de todas las melodías, accederéis a las opciones secretas del CD. Es imprescindible poner cada apartado del test con su número según estas secuencias.

SONIC DISC-JOCKEY

FM: 42 PCM: 03 DR: 01

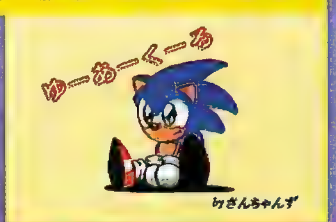
SOUND TEST
FM NO.42 PCM NO.03 DA NO.01



SONIC PELUCHE

FM: 44 PCM: 11 DR: 09

SOUND TEST
FM NO.44 PCM NO.11 DA NO.09

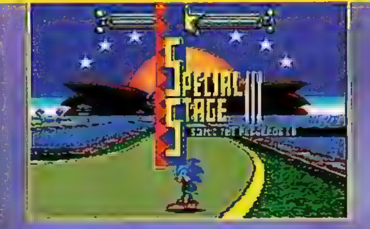


SECRET SPECIAL STAGE

Robotnik preside esta fase de bonus. Sólo se accede a ella desde el test de sonido. Su desarrollo es exacto al del resto de niveles especiales. Debes destruir los OVNIS que pueblan el escenario.

FM: 07 PCM: 07 DR: 07

SOUND TEST
FM NO.07 PCM NO.07 DA NO.07
WELCOME TO SECRET SPECIAL STAGE



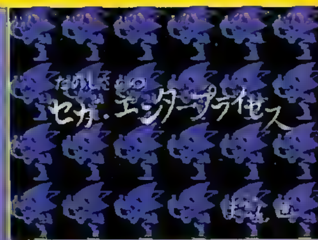


PROGRAMADOR

El programador nos da las gracias en esta pantalla (en su idioma materno, es decir, el japonés), y se nos presenta disfrazado de Sonic. No entenderás mucho, pero es bastante emotivo.

FM: 46 PCM: 04 DR: 25

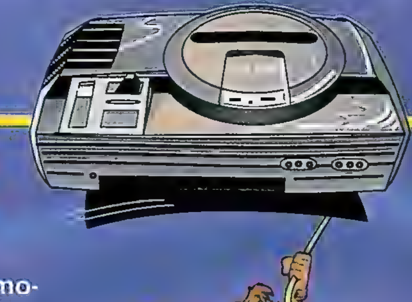
SOUND TEST
FM NO.46 PCM NO.12 DA NO.25





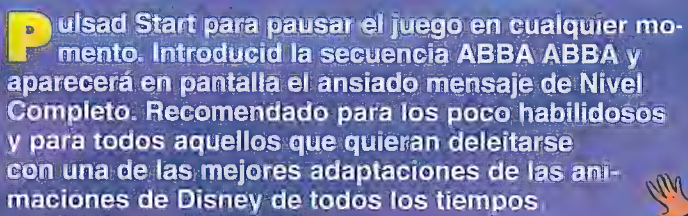
SUPER TRUCOS del mes

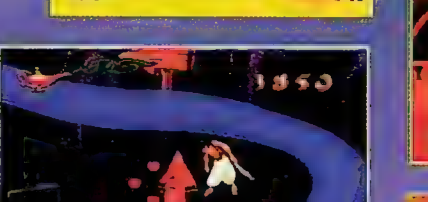
Aladdin

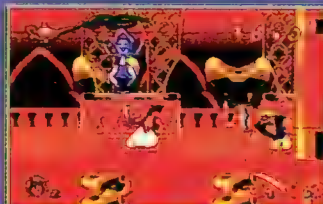


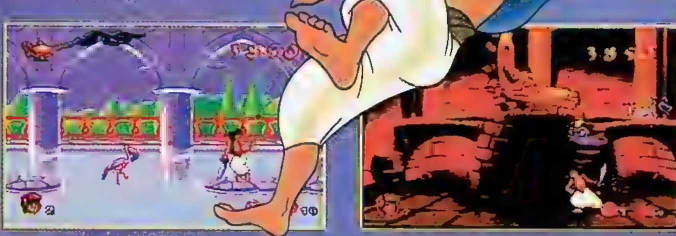
Pulsad Start para pausar el juego en cualquier momento. Introducid la secuencia ABBA ABBA y aparecerá en pantalla el ansiado mensaje de Nivel Completo. Recomendado para los poco habilidosos y para todos aquellos que quieran deleitarse con una de las mejores adaptaciones de las animaciones de Disney de todos los tiempos.

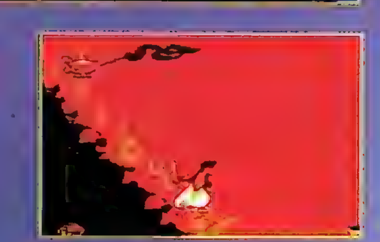








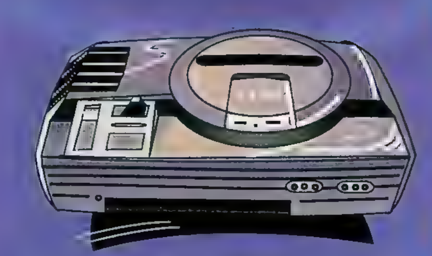






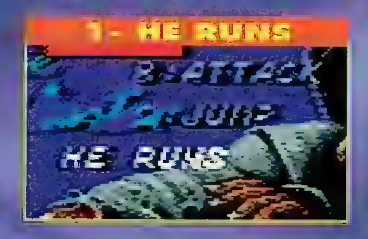


SHINOBI III



Si preferís (lo que tampoco es mala idea) convertiros en ninjas invencibles, sólo tendréis que escuchar las siguientes canciones en este preciso orden: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA y GETUFU.

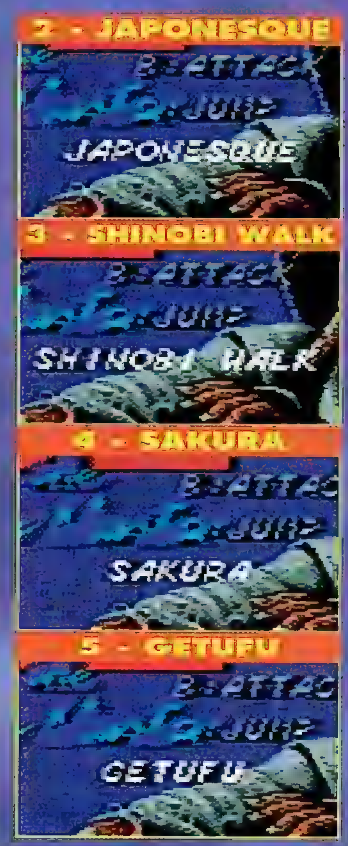
1- HE RUNS



2 - JAPONESQUE

3 - SHINOBI WALK

4 - SAKURA



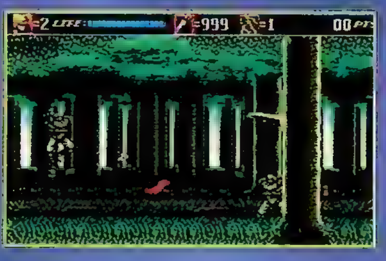
5 - GETUFU



Lee atentamente porque te vamos a enseñar como conseguir una cantidad ilimitada de Shurikens. En la pantalla del título, dirigíos a Options. En el menú de opciones situaros en S. E. (Sound Effects) y seleccionad el sonido del Shuriken. Ahora, en el mismo menú de opciones, poned el número de Shurikens en cero. Esperad unos pocos segundos y ese cero se convertirá milagrosamente en el signo de infinito. Podréis eliminar a todo bicho viviente que se os cruce.



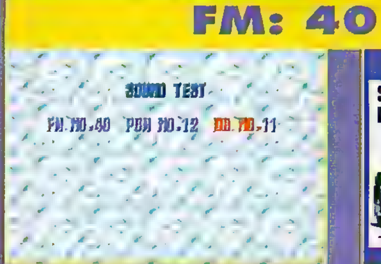




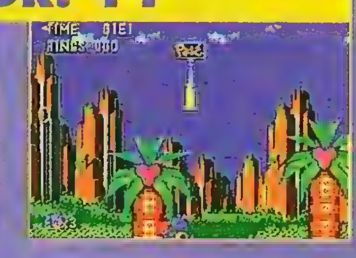
TAILS Y SU BUGGY: DEBUG MODE

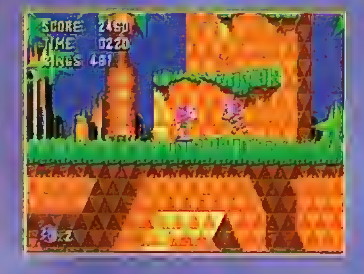
Desde esta pantalla accedéis al Debug Mode, donde es posible alterar el código del juego. Debéis pulsar START desde la pantalla de Tails y empezar a jugar normalmente. Con el botón A podréis cambiar el *sprite* de Sonic por cualquier otro del juego. El botón C fija el *sprite* en pantalla, mientras el B permite jugar con normalidad. En Time Attack el botón B ayuda a superar toda clase de objetos. Además, serás inmune.

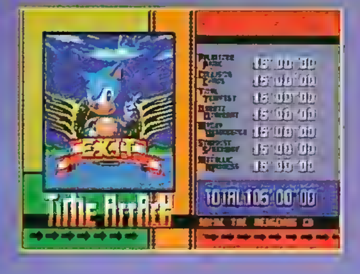
FM: 40 PCM: 12 DR: 11

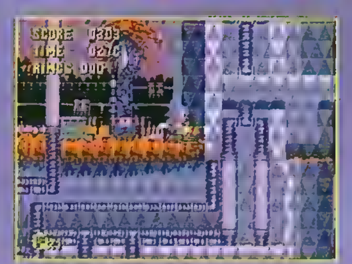






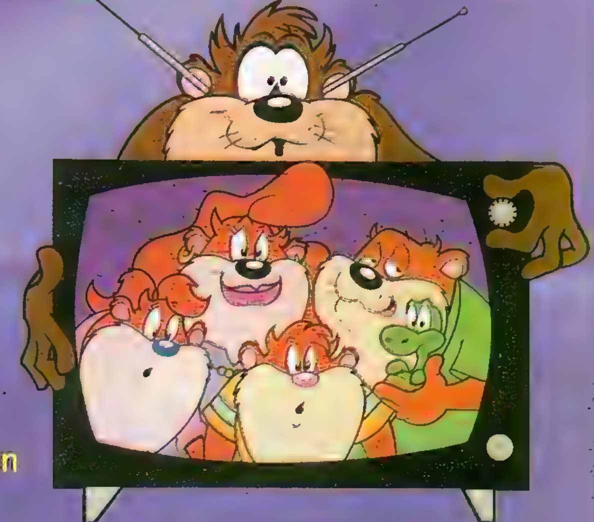


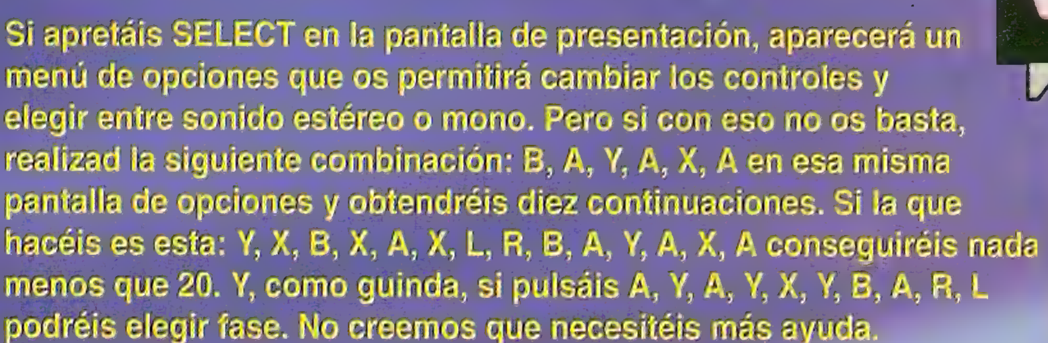




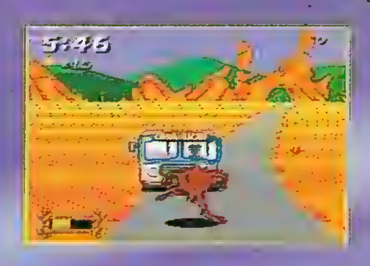


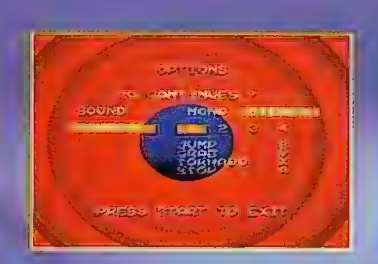


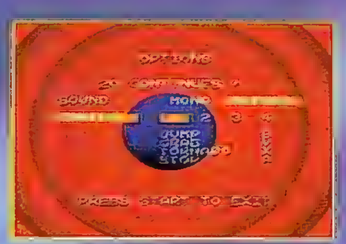


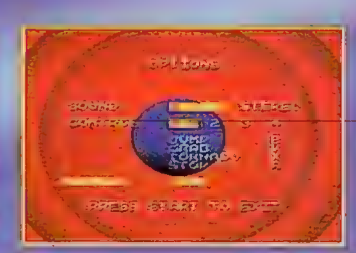


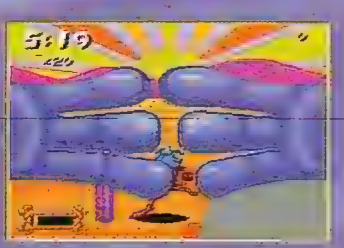
Si apretáis SELECT en la pantalla de presentación, aparecerá un menú de opciones que os permitirá cambiar los controles y elegir entre sonido estéreo o mono. Pero si con eso no os basta, realizad la siguiente combinación: B, A, Y, A, X, A en esa misma pantalla de opciones y obtendréis diez continuaciones. Si la que hacéis es esta: Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A conseguiréis nada menos que 20. Y, como guinda, si pulsáis A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L podréis elegir fase. No creemos que necesitéis más ayuda.



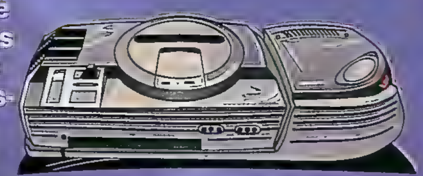








SILPHEED

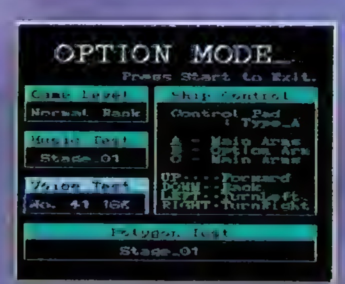


Sin duda es uno de los mejores y más adictivos juegos matamarcianos de la historia, pero también uno de los que tiene más complicaciones.
Para que dejéis de tiraros de los pelos cada vez que se os tuercen las cosas, aquí tenéis una clave que seguramente os ayudará en las partes más complicadas del juego.

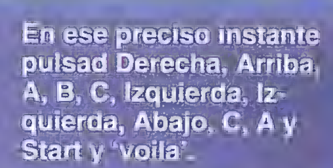
TEST DE SONIDO

Una cosa que podréis hacer es escuchar todos los sonidos y melodías. Sólo debéis pulsar a la vez los botones A, B y C del segundo jugador y después iros a opciones.





10 CONTINUACIONES



A muchos os asustará no tener mas que tres continuaciones en este difícil juego. No os preocupéis. Obtener 10 continuaciones es más fácil de lo que pensáis. Jugad como siempre hasta que solo os quede un continue. Acto seguido tendréis que ir al menú de opciones, colocar el cursor en la opción Continue 01 y esperar a que la demo comience.

En ese preciso instante pulsad Derecha, Arriba, A, B, C, Izquierda, Izquierda, Abajo, C, A y Start y 'voila'.

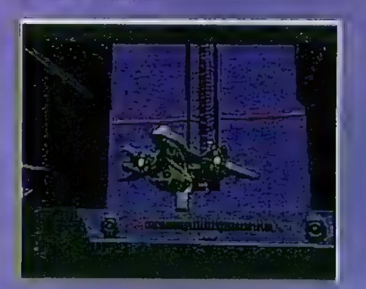




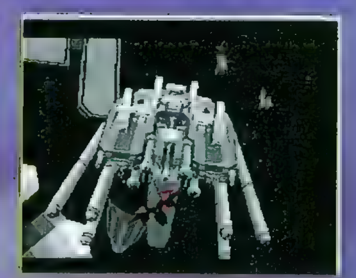


NIVELES

Cuando empiece la demo cinematográfica, efectúa esta combinación: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, A y B. Pulsa Start. Vuelve a accionar el mismo botón, pero en la pantalla del título. Verás ahora una tercera opción llamada Stage Select. Podrás acceder a los 12 niveles del juego y a los acompañamientos entre fases.







RESULTADO CONCURSO PUGGSY

La respuesta correcta es 4 PANTALLAS

LOs 100 ganadores recibirán la fantástica camiseta PUGGSY en su domicilio. Los 4 afortunados ganadores que irán a Barcelona a competir en el centro VIRGIN MEGASTORE son:

David Navarro Terceño.
José Antonio López Castro.
Marcos Martínez Amores.
Johnny Barhoum Tannous.

¡ENHORABUENA A TODOS!

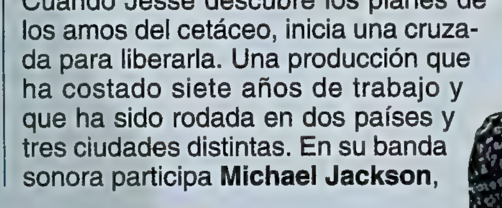


CINE

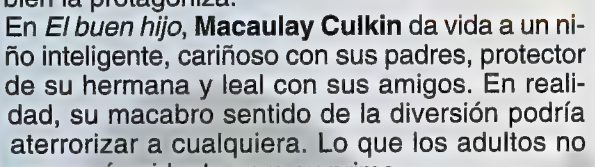
LA PROYECCION DE LOS NIÑOS REBELDES

El primer trimestre del año ofrece un auténtico aluvión de adolescentes que se adueñan de la pantalla. Desde la nueva aventura de Macaulay Culkin, convertido en chico malo, hasta la historia de un joven inadaptado que trata de liberar a una orca, subrayada por la música de Michael Jackson.

Cuando Jesse es atrapado en una redada, debe elegir entre un reformatorio o ser adoptado por una familia. Así comienza *¡Liberad a Willy!*, que ofrece otra historia paralela: la de una inmensa orca que ha sido capturada y recluida en un ínfimo espacio. Cuando Jesse descubre los planes de los amos del cetáceo, inicia una cruzada para liberarla. Una producción que ha costado siete años de trabajo y que ha sido rodada en dos países y tres ciudades distintas. En su banda sonora participa **Michael Jackson**, que interpreta el tema principal: *Will you be there.*

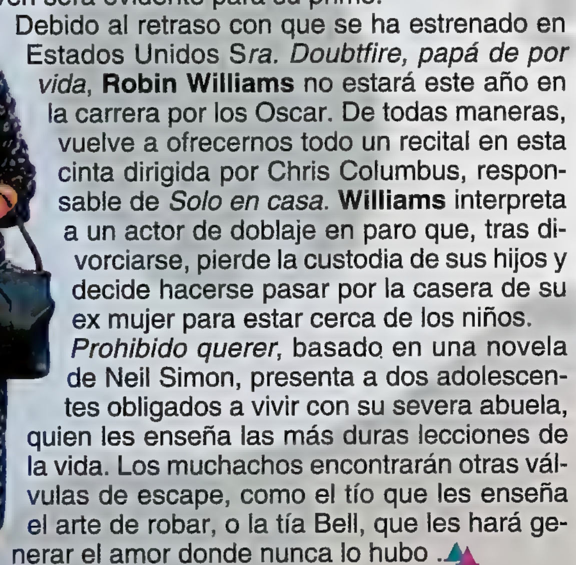


Calogero Anello es, en *Una historia del Bronx*, un niño que cae bajo la influencia Sonny, el personaje más astuto del barrio, aunque su padre lucha por apartarlo de la corrupción. El pequeño presencia un crimen cometido por Sonny y, tras negarse a identificarlo, este se convierte en su progenitor adoptivo. Es la primera película dirigida por **Robert DeNiro**, quien también la protagoniza.



En *El buen hijo*, **Macaulay Culkin** da vida a un niño inteligente, cariñoso con sus padres, protector de su hermana y leal con sus amigos. En realidad, su macabro sentido de la diversión podría aterrorizar a cualquiera. Lo que los adultos no ven será evidente para su primo.

Debido al retraso con que se ha estrenado en Estados Unidos S*ra. Doubtfire, papá de por vida*, **Robin Williams** no estará este año en la carrera por los Oscar. De todas maneras, vuelve a ofrecernos todo un recital en esta cinta dirigida por Chris Columbus, responsable de *Solo en casa*. **Williams** interpreta a un actor de doblaje en paro que, tras divorciarse, pierde la custodia de sus hijos y decide hacerse pasar por la casera de su ex mujer para estar cerca de los niños.



Prohibido querer, basado en una novela de Neil Simon, presenta a dos adolescentes obligados a vivir con su severa abuela, quien les enseña las más duras lecciones de la vida. Los muchachos encontrarán otras válvulas de escape, como el tío que les enseña el arte de robar, o la tía Bell, que les hará generar el amor donde nunca lo hubo.

P. DE F.

VIDEO

LA BOLA QUE NO CESA

Hace algunos meses se presentaron en España las primeras producciones animadas en vídeo de *Dragon Ball Z*. Ahora, los números cuatro y cinco están ya a la venta con una duración aproximada de 50 minutos cada una. El protagonista de *Garlick Junior inmortal* intentó apoderarse del trono de Dios y fracasó; 300 años después, su hijo intenta vengarse. Una historia pareja de venganza se desarrolla en *El más fuerte del mundo*. El doctor Wiró falló 50 años atrás en su intento por dominar el mundo. Tras despertar de su letargo, busca la venganza frente al Duende Tortuga, el ser que le apartó de la circulación.

Las historias animadas continúan con *Los piratas de las aguas tenebrosas*, donde el príncipe Ren y sus tres compañeros de viaje intentan un peligroso rescate. Deben conseguir los 13 tesoros legendarios que poseen la llave para liberar al planeta Mer del imperio de las aguas negras.

Las artes marciales tienen su principal exponente en *El último héroe*, protagonizada por **James Ryan**. Un hombre humillado por un narcotraficante aprende en la cárcel *El Camino del Guerrero*. Tras el asesinato de su esposa, cuando sale de prisión su deseo es encontrarse con su enemigo, pero este envía por delante a su conexión ninja en Hong Kong.

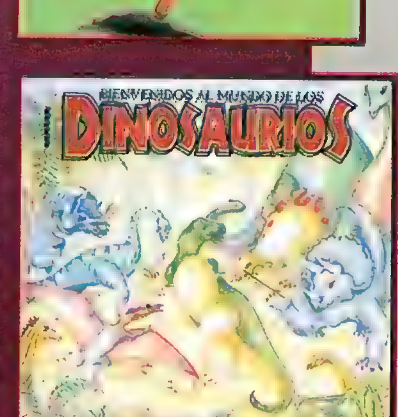
Si nuestros gustos se decantan por la aventura fantástica tradicional, podemos elegir *El reino del oso polar*. El día que es proclamado rey, una bruja convierte al protagonista en un oso blanco. En el reino de Winterland, una princesa se enamora de él, aunque no conoce su verdadero aspecto, al que sólo accede por la noche. El problema estriba en que, si alguien lo reconoce, su destino estaría para siempre ligado a la persona que lo hechizó.



MUSICA

SE PRESENTA ARCADE

Un nuevo sello ha irrumpido en nuestro país. Se trata de Arcade, compañía que se ha especializado en productos para los pequeños, una laguna patente hasta ahora en los lanzamientos discográficos. En sus tres primeras producciones, íntegramente en español, combina el relato con canciones merced a un nuevo sistema de audición hasta ahora ausente de nuestras tiendas.



En *Bienvenidos al mundo de los dinosaurios*, los temas musicales se salpican con relatos de iniciación al mundo de los grandes reptiles ya desaparecidos, identificando especies y ubicándolos en su hábitat.

Las aventuras de spot combinan ocho canciones, quizá las mejores de la serie, con cuatro historias protagonizadas por el que, sin duda, es uno de los cachorros más famosos del mundo.

El elefante Bump, protagonista de dos grabaciones, completa el primer lanzamiento junto con *Hugo, lo mejor*, que reúne 12 canciones interpretadas por este personaje tan conocido a través de sus aventuras televisivas. Sin duda, serios argumentos para iniciar a los más pequeños en el fascinante mundo de la audición.

R E P O R T A J E

Ministros, políticos, empresarios, banqueros, deportistas, periodistas y estrellas del mundo del espectáculo han sido elegidos por los lectores de las publicaciones del Grupo Zeta como los Mejores del 93.



CARDENAS



▲ Isabel Pantoja recibiendo su premio. A su derecha, Rosa María Mateo.
◄ Miguel Induráin, en el centro. A su derecha, Isabel Gemio. A su izquierda, Carlos E. Rodríguez, director de La Gaceta de los Negocios.

EL GRUPO ZETA ENTREGO SUS PR





▲ S. M. el Rey Don Juan Carlos recibe uno de los premios de Grupo Zeta a 'Los mejores del 93' de manos de Antonio Asensio, presidente de Grupo Zeta y Antena 3 Televisión, en presencia de S. M. la Reina Doña Sofía. A la derecha, José Oneto, director de Tiempo, y Jesús Hermida, director de la gala Los Mejores del 93.
◄ La actriz Concha Velasco recogiendo su premio.

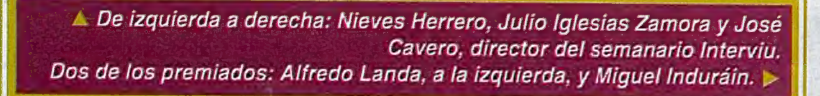
Sergio Dalma amenizó la velada con su actuación.



CARDENAS



CARDENAS



De izquierda a derecha: Nieves Herrero, Julio Iglesias Zamora y José Cavero, director del semanario Interviú.

Dos de los premiados: Alfredo Landa, a la izquierda, y Miguel Induráin.



JOSE A. ROJO

EMIOS A LOS MEJORES DEL AÑO

Los lectores de Grupo Zeta han querido dar un premio especial que testimonie su admiración y afecto al español más preciado de todos: Su Majestad Don Juan Carlos I. Juan Carlos de Borbón y Borbón ha encarnado sin descanso durante su reinado la defensa de las libertades de todos los ciudadanos de este país, sea cual fuere su condición, origen o estatus social. En esta actividad y con su sola presencia, se ha convertido en el mejor embajador de España en el mundo y un ejemplo para los demócratas de todos los paises.

Además, han sido premiados otros personajes españoles de relieve como:

Cascos Azules Españoles en Bosnia, quienes, con su abnegación y heroísmo ejemplares, incluso al precio de la propia vida que han entregado alguno de ellos, cumplen cada día el compromiso adquirido por nuestro país de ayuda humanitaria a quienes padecen.

Juan Antonio Samaranch, quien, a partir de señas de identidad genuinamente españolas, más ha hecho por unir a todos los hombres y mujeres del mundo más allá de su raza o diferencias políticas, mediante la auténtica universalización del deporte olímpico.

Miguel Induráin, por haber alcanzado las más altas cotas internacionales en su profesión y que merced a sus repetidos triunfos deportivos se ha convertido en uno de los mejores embajadores plenipotenciarios de este país en el mundo.

Alfredo Landa, la mirada más expresiva del panorama artístico español, cuyas actuaciones en todos los géneros dramáticos se cuentan por éxitos y que está triunfando, una vez mas, con su papel protagonista en la serie televisiva *Lleno, por favor.*

Antonio López, quien, desde la modestia y sencillez de un oficio solitario, ha llegado a millones de ciudadanos con la exposición antológica de su obra y ha merecido la reconstrucción cinematográfica de su experiencia creadora.

Luis del Olmo, quien, a lo largo de veinte años ininterrumpidos de trabajo público, ha dado muestras constantes de amor a su oficio y se ha convertido en propagandista indiscutible de la vigencia y esplendor de la radio.

Isabel Pantoja, por renovar el género de la canción española, elevándolo a las máximas cotas de popularidad y que, tras un brevísimo paréntesis, ha superado pasados éxitos con la edición de su último disco, titulado *De nadie.*

Carmen Alborch, por abrir las instituciones oficiales de la cultura a los aires renovadores de la calle y propiciar el encuentro de las distintas sensibilidades culturales de nuestra península en un clima de diálogo y respeto mutuo.

Arantxa Argüelles, quien ha hecho del baile clásico la razón de su existencia y que, a pesar de su juventud, ha actuado ya como primera bailarina en varios de los mejores ballets europeos.

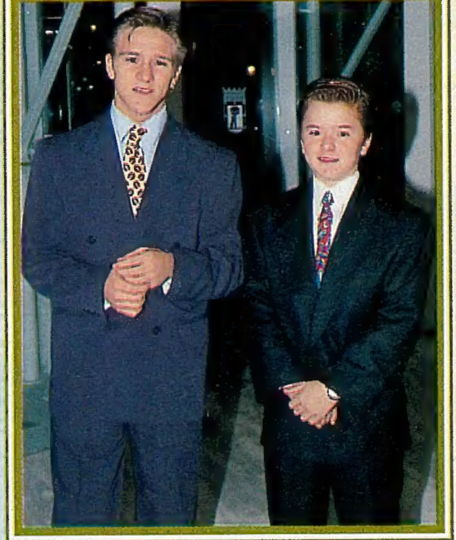
Ainhoa Arteta, quien, continuando con la tradición española de las mejores figuras del *bel canto,* se ha convertido en una de las sopranos más cotizadas, por

su voz y su presencia, y cuya agenda de actuaciones está ya completa para los próximos años.

José María Aznar, por haber renovado el partido político que dirige y cuyo mensaje de modernización y cambio ha conectado con un gran número de ciudadanos hasta el punto de convertirle en una real alternativa de poder político.

Xabier Clemente, quien, en medio de polémicas y ante el escepticismo de muchos, supo inculcar el espíritu de conjunto y el afán de victoria a la selección española de fútbol, que ha logrado clasificarse para la fase final de Campeonato del Mundo en Estados Unidos.

José Luis Corcuera, quien más allá de sus declaraciones controvertidas y sus acciones concretas, nos ha dado a todos un ejemplo de coherencia personal y política en un país poco acostumbrado a que los personajes públicos asuman las consecuencias de sus actos.



◄ *Miguel Angel Garzón, a la izquierda, y Julián González de la serie de Antena 3 Televisión Farmacia de guardia.*

R. MARQUEZ

◄ *José María García en el momento de dirigirse a los invitados a la gala después de recibir su premio. A la derecha, Pedro Piqueras.*

Luis del Olmo recogiendo su galardón. A la izquierda, Olga Viza. ►

José María García, quien ha dado una vez más muestras de independencia, consiguiendo de nuevo el reconocimiento ciudadano como uno de los mejores en su profesión merced a la fidelidad contrastada y repetida de sus oyentes.

Julio Iglesias Zamora, quien, sometido a una de las experiencias más terribles que le pueden suceder a cualquier ser humano, supo dar ejemplo de singular entereza y cuya agustiosa peripecia ha servido para aunar los esfuerzos de todas las personas de buena voluntad que buscan la paz para el País Vasco.

José María Amusátegui, quien ha dirigido con acierto la operación de fusión empresarial más importante de nuestra historia y creado la primera institución financiera del país.

Pilar Miró, quien con tenacidad y autoconvicción ha superado ingratos momentos del pasado, reanudando su carrera cinematográfica con renovados éxitos y combinándola con una acertadísima dirección teatral.

Concha Velasco, por dar muestras de la mayor versatilidad dentro del mundo del espectáculo y contagiar su vitalidad y entusiasmo a los espectadores más allá del formato de sus programas.

Manolo Tena, quien ha irrumpido como un vendaval en el panorama de la canción moderna y que, rompiendo moldes, ha debutado como solista grabando en los Estados Unidos y causando sensación en las casas discográficas.

Mario Vargas Llosa, quien ha compaginado la creación artística con el compromiso social y político, y que ha obtenido el mayor reconocimiento literario entre nosotros el año en el que le ha sido concedida la nacionalidad española.

Verónica Forqué, quien ha sabido desarrollar una línea de trabajo propia, llena de personalidad y simpatía, y que le ha llevado a triunfar en el cine, el teatro, la televisión y hasta en el doblaje de una entrañable perrita de Hollywood.

LECTORES AGRACIADOS EN EL SORTEO DE UN COCHE VOLVO Y NUEVE CAMARAS DE VIDEO

■ **COCHE**

ANGEL MANUEL RUIPEREZ. Mieres (Asturias).

■ **CAMARAS**

ANA MARIA TOMILLO RIOS. Villabrágima (Valladolid); FELIX GARCIA DE PAREDES. Don Benito (Badajoz); MARIA TERESA SERRA GUILLEN. Monigat; ANTONIO CARDONA IBAÑEZ. San Antonio (Ibiza); ERICH PAHL COSTA. Santander; MARIANO LOPEZ PEÑA. Barcelona; JOSE JULIAN MARTIN TOLEDO. Madrid; OLGA FOSSAS GARNACHO. Ripoll (Gerona); DANILO TULLAO CASTRO. Hospitalet de Llobregat (Barcelona).



▲ *De izquierda a derecha: Enrique Arias Vega, Director General de Publicaciones de Grupo Zeta, Emilio López, notario de San Sebastián de los Reyes, y Olga Redondo, productora de la gala Los mejores del 93.*

CON ESTA SUSCRIPCION VAS A DAR EL GOLPE.

¡RECIBE TU REVISTA EN CASA!

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.




LA TARJETA DEL CLUB




CAMISETA


MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 H - 16,00 A 18,30 H.
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.